

¡GRATIS! CRAZY MACHINES 2 JUEGO COMPLETO PARA PC
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 267 JULIO 2017
POR SÓLO 3,99 €
REPORTAJE
¡Lo mejor del E3 2017!
LOS JUEGOS PARA PC QUE NOS HARÁN SOÑAR
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
HARDWARE
¡Intel desata toda su furia!
LLEGAN LAS NUEVAS CPU KABY LAKE-X Y SKYLAKE-X
PREVIEWS
AGENTS OF MAYHEM
BAOBAB'S MAUSOLEUM
REVIEWS
DIRT 4
THE SURGE
WORLD TO THE WEST
GET EVEN
Número 267
AÑO XXXIII
PVP. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313
00267
¡UBISOFT NOS LLEVA AL ANTIGUO EGIPTO!
ASSASSIN'S CREED
ORIGINS
¡Así nacieron los Asesinos!
AHÓRRATE
5€
MotoGP17
JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!
CRAZY MACHINES 2
¡UN DESAFÍO TOTAL A TU INGENIO CON PUZLES INCREÍBLES!
EDICIÓN DIGITAL
FX

REPUBLIC OF GAMERS

MONITOR GAMING ROG SWIFT PG258Q A 240HZ

Juega con más velocidad y realismo

Frecuencia de refresco récord

Monitor Full HD con 240 Hz de refresco nativo para juegos con una acción trepidante

Fluidez gráfica total

1 ms de tiempo de respuesta y tecnología G-SYNC

NVIDIA G-SYNC™

Iluminación personalizable

Personaliza tu estación gaming con las proyecciones Light Signature


MÁS INFORMACIÓN


CÓMPRALO AQUÍ



SÍGUENOS




@asusroges

rog.asus.es





EN LA CASILLA DE SALIDA


Francisco Delgado
Director

El de este año ha sido un E3 un tanto anodino. Es la impresión general que se percibe, pese a tratarse de una edición plagada de novedades. Bueno, siempre y cuando no tengamos reparos en llamar novedades a juegos que son la enésima iteración de las mismas mecánicas, ideas, diseños y tramas que acompañan a las más populares sagas desde hace años. Y es que las grandes compañías no dudan en dar continuidad a aquello que les funciona. Es lógico, por otra parte. Si es lo que el público quiere, hay que dárselo. Pero también son estrategias inteligentes en que los suficientes cambios pueden bastar para aportar ese toque de novedad imprescindible. O bien, tomar decisiones de mayor peso y calado intentando dar un aire fresco a esa saga. Es lo que, afirman, ha hecho Ubisoft con «Assassin's Creed Origins». La nueva entrega lleva la historia de los Asesinos a la casilla de salida, pero lo importante, además de ese guion, es que el juego traerá cambios significativos en su jugabilidad. ¿Una apuesta demasiado arriesgada por parte de la compañía? En realidad, no. Es como aquella frase de que todo tiene que cambiar para que todo siga igual. «Assassin's Creed» está ahí. Sigue ahí, pero, como su guión, ha vuelto a la casilla de salida, apuntalando ciertas ideas y diseños e innovando en detalles importantes, pero que no cambien al conjunto. Quizá el E3 también deba volver a la casilla de salida, habida cuenta de que solo en sus conferencias ya vimos todo lo que había que ver. ¿Todo? No, porque el indie sigue creciendo, pese a no tener tanta visibilidad, algo de lo que dio cuenta Devolver Digital en su sarcástica –y necesaria– conferencia. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES


Juan Antonio Pascual
La guerra por el trono de la CPU para PC se encarniza entre Intel y AMD con el anuncio de los nuevos Core de la primera. ¿Es esto algo positivo para el jugador? Nuestro experto en hardware lo analiza. **Pág. 14**


Santiago Rodríguez Bedate
Una de las figuras clave en el desarrollo de videojuegos es la del diseñador de juego, pero también es una gran desconocida. ¿A qué perfil responde este puesto en un equipo de desarrollo? **Pág. 50**


Óscar Díaz
Poco a poco, todo el hardware de la industria evoluciona hacia el estándar del PC, incluso en el modelo del negocio. Una visión de la transformación del universo gaming que estamos viviendo en la actualidad. **Pág. 8**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2017
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
7 Primeras imágenes: Far Cry 5
8 Tendencias: la evolución del PC
10 Calendario
12 Opinión: La broma del E3
14 Opinión: Guerra de CPU
15 Lenguas de trapo

16 REPORTAJES
16 Assassin's Creed Origins
22 E3 2017
36 Villanos en los juegos de PC
60 Intel Core X
94 Total War Warhammer II

20 EL BUZÓN

28 PREVIEWS
28 Agents of Mayhem
32 Baobab's Mausoleum
34 Call of Duty WWII
Dreadnought
Phoenix Point
Divinity Original Sin II
35 Outcast Second Contact
Raiders of the Broken Planet
The Feud: Wild West Tactics
Marvel vs Capcom Infinite

42 ZONA MICROMANÍA
42 Panorama Indie
44 Work in Progress
45 Sigue Jugando
46 Free to Play
47 Coleccionismo

48 ESPORTS
48 Actualidad eSports

50 EL TALLER
50 El diseñador de juegos

54 RETROMANÍA
54 Hace 20 años
56 Hace 10 años
58 Retromanía Actualidad

64 TECNOMANÍAS
64 Gaming
66 Hardware
68 Guía de compras
70 Guía de equipos

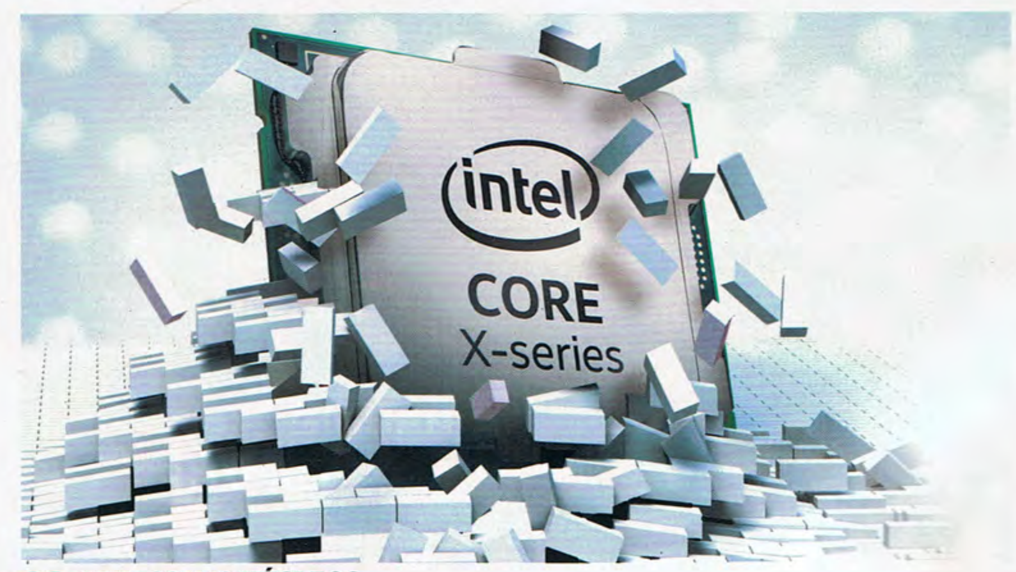
72 JUEGO EN DESCARGA
72 Crazy Machines 2

76 REVIEWS
76 DiRT 4
78 The Surge
80 Get Even
82 World to the West
84 Impact Winter

86 RELANZAMIENTOS

88 RÁNKING
88 Recomendados Micromanía
90 Los favoritos del lector

16 ASSASSIN'S CREED ORIGINS
La saga de Ubisoft se reinventa. Viaja hasta el antiguo Egipto y descubre las nuevas mecánicas y diseños.

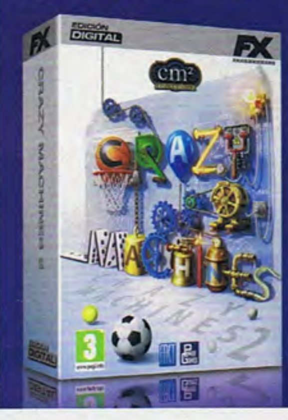


60 CPUs CON 18 NÚCLEOS
Intel se lanza a la guerra de CPU y presenta su nueva gama Core X, con más potencia y más núcleos.

micromanía te regala CRAZY MACHINES 2



JUEGO VALORADO EN 10€







72 ¡DESAFÍO DE INGENIO EN FORMA DE PUZLE!

Disfruta durante horas de los retos y puzles que vas a encontrar en un juego único, que pondrá a prueba tu destreza y habilidad.



22 LO MEJOR DEL E3 2017

Los títulos más destacados de la feria de Los Ángeles que no podrán faltar en tu colección. ¡Apúntatelos todos!



28 AGENTS OF MAYHEM

Volition nos presenta su nuevo universo de acción, donde lucharemos contra supervillanos deseosos de dominar el mundo.



94 TOTAL WAR WARHAMMER II

La segunda entrega de la trilogía dedicada al universo Warhammer se ha dejado ver y te contamos todo lo que nos espera.



50 ¿QUÉ ES UN DISEÑADOR DE JUEGOS?

Una de las figuras clave del desarrollo, pero también un gran desconocido.

ÍNDICE POR JUEGOS

A Way Out	Reportaje	23
Agents of MAYHEM	Preview	28
Agents of MAYHEM	Work in Progress	44
Alien Isolation	Reportaje	38
Alien Trilogy	Sigue Jugando	45
Aliens Colonial Marines	Relanzamientos	86
Ancestors The Humankind...	Work in Progress	44
Anthem	Reportaje	24
Ark Survival Evolved	Coleccionismo	47
Ashes of Creation	Panorama Indie	42
Assassin's Creed Origins	Reportaje	16
Assassin's Creed Origins	Reportaje	23
Baobab's Mausoleum	Preview	32
Batman Arkham	Reportaje	36
Battle Breakers	Free2Play	46
Beyond Good & Evil	Reportaje	23
Blasphemous	Panorama Indie	43
Call of Duty WWII	Reportaje	13
Call of Duty WWII	Preview	34
Chroma Squad	Panorama Indie	43
Counter-Strike: GO	eSports	49
Crackdown 3	Reportaje	25
Crazy Machines 2	Juego en descarga	72
Crew 2, The	Reportaje	27
Crew 2, The	Free2Play	46
Crossout	Free2Play	46
Dark Souls III: The Fire Fades Ed.	Relanzamientos	86
Deadly Premonition	Panorama Indie	42
Destiny 2	Reportaje	24
DiRT 4	Review	76
Dishonored: la muerte del forastero	Reportaje	25
Divinity Original Sin II	Preview	34
Doom	Reportaje	36
Doom VFR	Reportaje	25
Dreadnought	Preview	34
Dreadnought	Free2Play	46
Eve Online	Free2Play	46
Elder Scrolls Online, The	Relanzamientos	87
Evil Within II, The	Reportaje	27
Fall of Lazarus, The	Work in Progress	44
Fallout 4	Sigue Jugando	45
Fallout 4 VR	Reportaje	25
Far Cry 5	Primeras Imágenes	6
Feud: Wild West Tactics, The	Preview	35
FIFA 18	Reportaje	24
Forza Motorsports 7	Reportaje	24
Get Even	Review	80
Great Ace Attorney 2, The	Work in Progress	44
Impact Winter	Review	84
Keystone	Free2Play	46
Last Day of June	Work in Progress	44
Life is Strange Before the Storm	Reportaje	25
Little Nightmares	Reportaje	39
Mafia III	Sigue Jugando	45
Marvel vs Capcom Infinite	Preview	35
MegaMan Legacy Collection	Panorama Indie	43
Metro Exodus	Reportaje	24
Minecraft	Sigue Jugando	45
Mirror's Edge Catalyst	Reportaje	41
Need for Speed Payback	Reportaje	23
New Frontier Days	Panorama Indie	43
Outcast Second Contact	Preview	35
Outlast II	Reportaje	40
Phoenix Point	Preview	34
Pixel Worlds	Panorama Indie	43
Portal 2	Reportaje	41
Prey	Reportaje	39
Prey	Relanzamientos	86
Project CARS 2	Reportaje	26
Quake Champions	Reportaje	24
Quantum Break	Reportaje	40
Quantum Break	Relanzamientos	86
Raiders of the Broken Planet	Reportaje	25
Raiders of the Broken Planet	Preview	35
Resident Evil VII	Reportaje	38
RiME	Coleccionismo	47
Rise of the Tomb Raider	Reportaje	41
Skull & Bones	Reportaje	27
Skull & Bones	Free2Play	46
Slick City	Work in Progress	44
Sorgina A Tale of Witches	Panorama Indie	43
South Park Retaguardia en Peligro	Reportaje	26
Star Wars Battlefront	Reportaje	40
Star Wars Battlefront 2	Reportaje	26
Strange Brigade	Reportaje	27
Styx: Shards of Darkness	Work in Progress	44
Surge, The	Review	78
Tierra Media: Sombras de Guerra, La	Work in Progress	44
Titanfall 2	Relanzamientos	87
Total War Warhammer II	Reportaje	27
Total War Warhammer II	Reportaje	94
Trackmania 2 Lagoon	Sigue Jugando	45
Victor Vran	Relanzamientos	86
Wolfenstein II The New Colossus	Reportaje	27
Wolfenstein II The New Colossus	Coleccionismo	47
World to the West	Review	82

FAR CRY 5

La violencia adquiere un nuevo rostro

ACCIÓN **27 DE FEBRERO DE 2018** **UBISOFT**

Este es un año de «Assassin's Creed» para Ubisoft y no tendremos un nuevo «Far Cry» hasta 2018, pero lo que la compañía francesa ha mostrado de la nueva entrega de la saga nos ha dejado deseando echarle el guante. El condado de Hope, en Montana, nos esperará para ofrecernos desafíos como nunca hasta ahora, enfrentándonos a la secta apocalíptica de la Puerta del Edén y a sus fanáticos seguidores dirigidos por su alucinado líder, Joseph Seed. La acción adquiere en «Far Cry 5» un nuevo sentido usando todo tipo de vehículos y armas y haciendo gala de un nuevo modo cooperativo con dos jugadores. ¡Una pasada!



NICK AYUDA DESDE EL AIRE. Entre el elenco de aliados que tendremos en «Far Cry 5» la ayuda de Nick Rye, pilotando su hidroavión, será de lo más útil.



ALIADOS CASI DIVINOS. La violencia ha llegado a tal nivel en Hope County que hasta los hombres de paz, como el pastor, han tenido que usar armas.





HOPE COUNTY Y SUS FANÁTICOS HABITANTES NOS ESPERAN. La secta de la Puerta del Edén y sus criminales seguidores dominan el territorio de Montana con fanática e irracional violencia.



CONSIGUE TUS ARMAS Y PREPÁRATE PARA LA LUCHA. Aunque la calma es aparente en Hope County la realidad violenta y salvaje domina la región, por culpa de Joseph Seed y los suyos.

VEHÍCULOS, ARMAS, ACCIÓN Y... ¡MASCOTAS! En «Far Cry 5» podremos contratar aliados mercenarios que nos ayudarán a combatir a los seguidos de la secta de Seed, pero también podremos contar con la ayuda de mascotas, como Boomer, el sabueso que nos echará una mano -bueno, una pata- con sus colmillos y su fiereza.

EL NEGOCIO DEL NUEVO OCIO

El tópico cansa, pero no por repetirlo deja de tener sentido para nosotros. El PC no se destruye, sino que se transforma. Así vemos cómo, cada pocos años, intentan reinventarlo desde distintos frentes. ¿En cuál estamos ahora? Estudiemos la -¿nueva?- fórmula.

Dicen que el PC está muerto. Que no es una máquina para jugar que tenga presente o futuro. Pero, también, las cifras nos dan toda la tranquilidad del mundo. ¿Qué toca este año? ¿Tan mal están las cosas? Ni mucho menos. El E3 2017 ha pasado y tenemos tan buenas noticias que hasta nos hemos vuelto cautos.

La diversificación, y llamar videojuegos a muchas formas de ocio, han hecho que esto sea de interés general. Cualquiera juega, desde niños que no andan hasta los 90 años e, incluso, fuera de estos límites. Aunque algunos expertos avisen de una edad mínima, más de tres años, para centrar la vista en una pantalla. Entonces, ¿qué es un PC? ¿Nos limitamos solo a un monitor, teclado, ratón y la caja con la CPU?

Todo lo que vemos son PC

La arquitectura de las consolas actuales nos invita a pensar que son ordenadores limitados. Los ordenadores, por su parte, suelen verse como máquinas para expertos, sí, también en 2017.

Aquí es donde llama la atención la iniciativa de Microsoft con Xbox, nacida en 2001 con el lanzamiento de su primera generación. Aquella que integraba un chip diseñado por NVIDIA, un Intel Celeron a 733MHz y 64 MB de RAM. Ahora, en 2017, Microsoft ha presentado una nueva versión de su generación actual, Xbox One X, que incorpora una CPU basada en AMD Jaguar (de 2013) con arquitectura x86 hasta a 2,3 GHz, una GPU desarrollada a partir de los Polaris (de 2016) y 12 GB de memoria GDDR5, como la que usan algunas tarjetas gráficas de gama media. ¿Qué ha cambiado en más de 15 años?

Tras el éxito a nivel de desarrolladores que supuso Xbox 360 y su gran parcela de mercado, llegó el momento de recoger beneficios en Microsoft.

Ahora, en 2017, vemos cómo el PC forma parte de un todo, una gama de productos que cubre todas las necesidades. Da igual dónde estemos o cómo lo llamemos. Para nosotros se trata de ordenadores con Windows 10. Enfrente están los modelos más tradicionales, como Sony con su PlayStation o Nintendo con Switch. Máquinas que ganan fama gracias a que, solo con ellas, podemos jugar a ciertos títulos exclusivos.



POR ALGO MÁS DE 2.000€ TENEMOS UN SISTEMA MSI VR ONE con el que jugar sin cables a cualquier título, y no solo a los creados exclusivamente para Realidad Virtual y Aumentada.

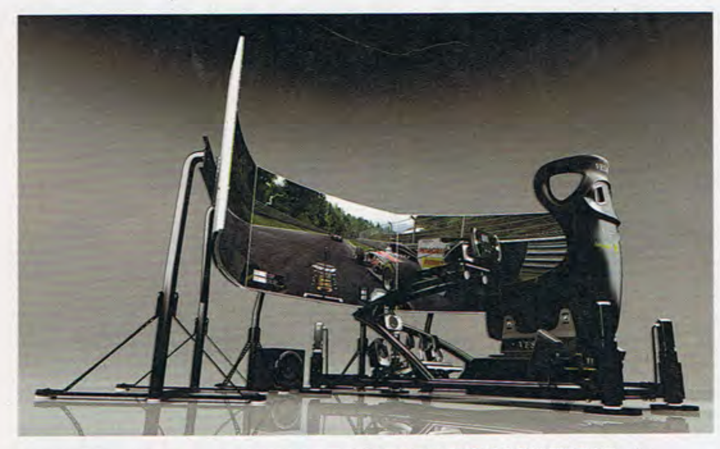
Un sistema vertical en torno a Windows 10

En el ecosistema de Microsoft, vemos lo más alto de la escala. Con el auge de iniciativas de juego como «Zero Latency» u otras que permiten jugar con la Realidad Virtual. Precisan de espacios y equipos caros de mantener, imposibles de usar en casa, de momento.

Por debajo están otros sistemas con ordenadores de miles de euros, de esos que vemos solo en fotos. Incluso con sistemas hidráulicos para simular el efecto de la aceleración, en juegos como «iRacing» o «rFactor». Es un nicho, pero también un escaparate para presumir de lo que se puede hacer en PC.

Nuestro siguiente escalón vendrían a ser los equipos más caros que nos podemos permitir. Esos que permiten jugar con HTC Vive u Oculus Rift a 90 imágenes por segundo como mínimo, como manda el estándar actual. Tarjetas gráficas como las NVIDIA Titan X o GEFORCE 1080Ti han marcado el listón, y con AMD Vega como futura promesa para este verano. Seguimos en miles de euros para jugar, ¡pero cómo!

Para pasarlo bien, tener acceso a todos los títulos y hasta atrevernos con la Realidad Virtual, el grueso de la PC Master Race se sitúa en torno a los 1.000 euros para el ordenador. Pantalla aparte, aunque con opción de usar un televisor, Windows 10 y



SI PUEDES GASTAR DECENAS DE MILES DE EUROS EN JUGAR, sistemas como este de Vesaro son el compañero ideal para tu PC tope de gama.

> **“El PC se está transformando continuamente y ampliando la oferta de sus experiencias”**

Vulkan han dado un empujón de calidad en este tramo.

Abajo, en nuestra escala de ordenadores para jugar, tenemos los que incorporan el chip gráfico y la CPU en el mismo encapsulado. Estos, hasta que llegue la nueva generación de AMD Zen, seguirán relegados a eSports y títulos con requisitos moderados. Pero, entonces, ¿dónde encajan las otras máquinas con Windows 10? Sí, hablamos de Xbox.

La gama más baja, por precio de entrada

Los de Redmond no quieren hacer competencia a los fabricantes de ordenadores para jugar, esos que pagan por sus SS.OO. y no podrían competir a igualdad de precio por volumen. Con Xbox One X como tope de gama, por parte de Microsoft, accedemos a los mismos títulos que aparecen en PC. No todos, pues la estrategia y «Quake Champions» siguen muy pegados al ratón y teclado.

Son 500 euros por un reproductor multimedia, con Blue-ray 4K y un buen catálogo de juegos. Por la mitad, podemos adquirir una Xbox One S, menos potente, pero con mucho menor consumo eléctrico y el mismo repertorio. El coste de jugar online va aparte.



ESTA TARJETA AMD RADEON VEGA NO ESTÁ HECHA PARA JUEGOS, pero seguro que se parece a lo que tendremos en casa dentro de unos meses.

Así queda la oferta en torno a los juegos con Windows 10 este año. La Realidad Virtual, por cierto, también se ha hecho fuerte y sigue adelante. Con títulos que ofrecen cada vez más variedad, mayor calidad y profundidad en los juegos o aplicaciones. El interés no baja entre los desarrolladores, con una explosión de plataformas que Microsoft quiere orquestar, también, desde la gama de apenas 300€ hasta sistemas de miles.

Elegir dónde y cómo jugar, en el mundo del PC, siempre se ha basado en un buen presupuesto. Aunque, ahora, también nos puede ayudar a decidir qué experiencia queremos conseguir. Si nos conformamos con eso, jugar, o queremos algo más. Y, para ahorrar, tampoco hay que olvidar la segunda mano.



CON SU GAMA XBOX ONE, Microsoft ha acercado los juegos de PC a quien apenas tiene 200€ de presupuesto para hardware.

EL PC REINA EN EL E3 2017

El E3 se han convertido en un escaparate que, a veces, parece territorio de las consolas. Sony o Nintendo lo han hecho suyo. Mientras, Microsoft se erige, cada año, como empresa anfitriona, por ser la única compañía norteamericana en este trío consolero. Pero este año no han sido los de Redmond los primeros en aparecer. Han dejado ese honor a Electronic Arts, otra compañía también norteamericana.

Abrir el turno de conferencias es un arma de doble filo, porque se hace mucho ruido, sí, pero dan la oportunidad al resto para contestar y contrarrestar cualquier anuncio. Aunque, nosotros, como es costumbre, nos centramos en lo que afecta al PC. Así que olvidémonos un poco de los exclusivos para PlayStation o por qué jugar en un tablet cerrado, con botones, es interesante.

Las cifras hablan del PC como triunfador en el pasado E3 2017. 53 de los juegos mostrados en las conferencias de Microsoft, Sony o Nintendo estarán en nuestros ordenadores. Con exclusivos como «Total War: Warhammer 2», «Griftlands Hidden Agenda» o «Age of Empires: Definitive Edition», junto a muchos otros. Xbox One, por su parte, compartirá todo su catálogo con el PC. Mientras, PS4 mostró 15 juegos que solo se podrán jugar en esta consola y Nintendo hizo lo propio con siete.

	MICROSOFT	SONY	NINTENDO
JUEGOS PRESENTADOS	54	48	11
EXCLUSIVOS PARA PC	3	0	0
EXCLUSIVOS PARA XBOX	0	0	0
EXCLUSIVOS PARA PS4	0	15	0
EXCLUSIVOS PARA SWITCH	0	0	7



MICROSOFT MUESTRA UNA VISIÓN DE LA EXCLUSIVIDAD que afecta al Sistema Operativo Windows 10, no al hardware, como hacen Sony o Nintendo.

A SABER CÓMO COMPRAREMOS JUEGOS



Ya hay quien afirma que comprar juegos, como tales, será cosa del pasado dentro de nada. Que este tipo de ocio será un servicio y adquirir un título, como ahora, estará relegado a los nostálgicos. De ahí que se vea en lo retro todo un negocio de futuro, por si te planteas vender ahora, en lugar de labrarte una jubilación más tradicional.

Mientras el futuro nos alcanza, vemos que el modelo de negocio cambia. Vemos Steam como la tienda de juegos para PC más grande del mundo. Pero también está la china Tencent, con sus 360.000 millones de dólares en valor bursátil y en plena expansión mundial. La primera se basa en títulos que pasan por Estados Unidos, mientras la oriental va a por el resto del mundo.

Tenemos barreras que caen, como el coste de publicar un juego en plataformas online. Itch.io no cobra por ello. GOG, de CDProjekt, se nutre de juegos sin sistema anticopia. Mientras, Steam ha pasado a una cuota fija por hacerlo. Enfrente están Ubisoft con UPlay u Origin de Electronic Arts, que parecen ajenos al revuelo actual. Pero, al otro lado, vemos cómo llegan y se van los servicios por streaming. ¿Cuál se impondrá de aquí a un lustro? ¿Compraremos juegos dentro de 10 años o nos limitaremos a conectar y jugar, como nos lo imaginábamos (entre pitidos de carga) en la década de los años ochenta?

NOVEDADES DE JULIO

Prepara el disco duro, porque esto es fresco

Cada junio pasa lo mismo. Nos llevamos muchas sorpresas durante el E3. Allí, en Los Ángeles, anuncian muchos juegos, sí, pero lo más gracioso es que no se cortan con las fechas de lanzamiento. A veces, conforme dan el nombre, también comunican que ya se puede comprar. Así que no te sorprendas si el trabajo acumulado de meses atrás se une a más juegos para este verano. Nosotros estamos tranquilos, hemos hecho los deberes y toca disfrutar del calor de un buen procesador –si es nuevo, mejor–. Es como en Navidades, rebajas y regalos incluidos, como los de Steam por estas fechas.

JULIO 2017: LANZAMIENTOS

06



Baoba's Mausoleum va a dar buena cuenta de que un flequillo rubio puede identificarse con cualquier paranoia.

11



Minecraft: Story Mode. Season Two sigue las aventuras llenas de píxeles enormes y cubos de colores.

11



Fable Fortune es un juego de cartas que recoge el testigo de la saga de Lionhead, tras su desaparición.

12



The End is Nigh nos lleva entre plataformas y líneas en el escenario. Del creador de «Super Meat Boy».

18



Yonder: The Cloud Catcher Chronicles tiene un aspecto único que enamora.

25



Aven Colony es otra apuesta por la colonización espacial, con gestión de recursos y planetas colonia.

25



Pyre mezcla el rol de la alta fantasía con un sistema de combates que combina varios géneros.

27

The Darkside Detective es para quien disfruta con las aventuras en 2D y los juegos de investigación criminal.

31



Star Story: The Horizon Escape ofrece rol por turnos, ciencia ficción y un diseño de personajes familiar.





Sundered es otro despliegue visual, con unas animaciones que invitan a explorar su mundo de trazos suaves.

EVENTOS A SEGUIR

Dreamhack. Del 13 al 16 de julio. Las LAN parties han cambiado mucho desde los tiempos de los disquetes, pero algo queda en Valencia.

Tenerife LAN Party. Del 18 al 23 de julio. Un evento así en las Islas Canarias es algo increíble, dentro y fuera de los recintos.

Gamepolis. Del 21 al 23 de julio. Málaga no podía quedarse sin un evento especial, dedicado a juegos, y todo lo relacionado con el sector.

Euskal Encounter. Del 11 al 25 de julio. Si no has ido a una Euskal, deberías hacerlo. Es todo un clásico que este verano también vuelve con fuerza.

PRÓXIMAMENTE...

4 TRIMESTRE DE 2017

JAPAN WEEKEND

30 septiembre - 1 octubre Madrid
14 octubre Granada **21 octubre 2017 Bilbao**
25 - 26 noviembre Valencia

La gira de Japan Weekend está más cerca de ti.

BARCELONA GAMES WORLD

5-8 octubre 2017 **Barcelona**

La cita de Barcelona con los videojuegos volverá a convertirse en el centro de reunión para fans y profesionales.

CIFICOM

7-8 octubre 2017 **Valencia**

Un salón en torno a la ficción, el cine y el coleccionismo, con aniversarios como el 40º de Star Wars o el 20º de Harry Potter.

MADRID GAMING EXPERIENCE

28 octubre - 1 noviembre 2017
Madrid

Con mucho que enseñar al público, youtubers, charlas, música y juegos de cara a Navidad.

HÉROES DEL COMIC CON

11-12 noviembre 2017 **Madrid**

Otra cita con el cómic, los juegos y muchas actividades centradas en el entretenimiento para todos loso públicos.

ALBANIME

18-19 noviembre 2017 **Albacete**

Videojuegos, juegos de mesa, charlas y hasta partidos de Quidditch tienen cabida en este heredero del Salón del Manga, en Albacete.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

XBOX ONE X

7 de noviembre 2017 **Lanzamiento mundial**

La nueva versión de Xbox One pondrá a Microsoft por delante en cuanto a potencia entre las consolas domésticas, hasta la siguiente generación.

CES

9-12 enero 2017
Las Vegas

Es la feria de electrónica de consumo más grande del mundo o, al menos, la que así lo aparenta cada año.

GDC

19-23 marzo 2018 **San Francisco**

La Game Developers Conference nos enseña cómo serán realmente los juegos del futuro, por eso nos gusta tanto seguir sus presentaciones.

¿LOCO POR EL RGB?

CON LAS NUEVAS PLACAS BASE GAMING X299 VUÉLVETE LOCO CON EL RGB Y OBTÉN TAMBIÉN UN RENDIMIENTO EXTRAORDINARIO !!

msi

intel CHIPSET X299 inside

SUPPORTS intel CORE X-series

AUDIO BOOST 4

M.2 SHIELD FROZR

GAME BOOST

GAMING LAN





Intel Inside®. Para un Rendimiento Extraordinario.

© 2017 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI is a registered trademark of Micro-Star Int'l Co.Ltd. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel inside and the Intel Inside logo are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. Other company and product names mentioned may be the trademarks of their respective owners.

TRUE GAMING

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



CAPCOM Y BANDAI NAMCO
Un acuerdo para el intercambio de licencias promete mejorar el juego online de «Street Fighter» y otros juegos de Capcom, mientras Bandai Namco se adentra en este terreno con paso firme, ¿quizá con «Tekken 7» y «Dragon Ball» como eSports?
bandainamcoent.es

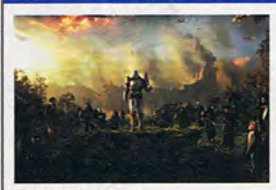
HITMAN DE REGALO
Ahora que IO Interactive puede seguir con la serie «Hitman» por libre, podemos descargar gratis el primer episodio de la última entrega. Todo un detalle que quizá ayude a que más jugadores se interesen por el futuro del Agente 47.
hitman.com

TEMPLADO



BATTLEFRONT II GANA EL E3 2017
La nueva entrega de la saga Star Wars desarrollada por DICE y buena parte de Electronic Arts se llevó el E3 en Youtube. Al parecer, ha sido lo más reproducido durante la feria de Los Angeles.
ea.com

FRÍO



DESTINY 2 EN PC
Toca esperar, pues hasta el 24 de octubre no veremos lo nuevo de Bungie en PC. Eso sí, antes nos enfrentaremos a los peligros que acechan en las cercanías de la Tierra con una demo. Esta empezará en agosto, según parece.
destinythegame.com

EL MUY NECESARIO PAPEL DEL BUFÓN



Paco Delgado
Director de Micromanía

Más allá del chiste, la conferencia de Devolver Digital en el E3 2017 ha hecho que la industria se mire a sí misma, y vea si el Emperador está o no desnudo.

Como fan absoluto de Leo Bassi, me encanta que se defina a sí mismo como bufón. O quizá por ello, que también es posible. Los bufones, lejos de esa figura caricaturesca que los hace pasar casi por cuentachistes de la antigüedad, eran algo así como un Pepito Grillo, esa voz de la conciencia que, a través de actuaciones supuestamente solo humorísticas, presentaban una realidad no siempre agradable ante las caras de los poderosos. Algo que, a veces, les podía costar muy caro, porque no hay nada más humano que matar al mensajero –a veces literalmente– o negar la realidad que no nos gusta, denostándolo.



Devolver Digital ha sido para muchos, este año, el bufón del E3 con su conferencia. Una especie de presentación surrealista en que nadie sabía muy bien lo que pasaba. Solo que había una actuación extraña en un escenario y que los juegos de la compañía aparecieron de refilón. Una presentadora con aires de "dominatrix" gritaba en su actuación; un supuesto jugador lanzaba billetes de dólar a un monitor para conseguir ventajas en su juego; se anunciaba el invento del siglo para los jugadores: "¡piensa en algo que quieras en tu juego y lo tendrás inmediatamente! Una legión de programadores lo harán en tiempo real para ti". Y cosas por el estilo. Un estilo, como decía, surrealista. Una enorme broma. Una bufonada, sí.

Pero, el muy necesario papel del bufón que adoptó Devolver Digital en este E3 ha sido para algo más que para hacer un gran chiste. Como estrategia de marketing es brillante, pues todo el mundo en el show hablaba de ello. Y también enseña a la propia industria y al propio evento cómo han ido degenerando con el tiempo. Ahora todo debe ser maravilloso, revolucionario, innovador, sensacional, increíble... Y no.

El humor vende mejor

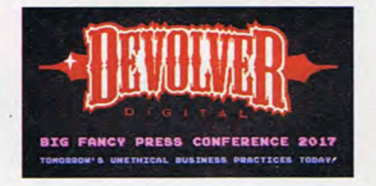
El humor es un gran modo de trasladar un mensaje duro. Lo sabe gente como Michael Moore, que lo hace –y lo reconoce de forma explícita– en sus libros y documentales. Y lo que ha hecho Devolver Digital, con mucho humor –aunque quizá no del gusto de todos–, es dar forma explícita a los comentarios de los pasillos, a las estrategias infames de las compañías, a modelos de negocio demenciales, en una "performance" sarcástica y surrealista en la que por mucho que oficialmente la industria diga que el Emperador lleva un traje de ensueño, que solo los inteligentes pueden ver, está desnudo.

En apenas 15 minutos la compañía desmonta ideas y modelos que todos conocemos y asumimos como normales y habituales, haciéndonos ver que no son lo uno ni deberían ser lo otro. Y disparan a dar en todas direcciones. No se libran estudios, compañías, desarrolladores ni prensa especializada. Ni ellos mismos, claro, como parte.

Basta mirar el título que le dieron: "tomorrow's unethical business practices today!" (¡las prácticas nada éticas del negocio en el futuro, hoy!) para ver que desde el primer minuto la cosa iba en broma... Y muy en serio.

Es difícil, en todo caso, que la industria se vaya a dar por aludida. Los poderosos les reirán la gracia y, en caso de ponerse muy pesados, se les ignorará y ya está, pues lo suyo fue solo un chiste. Ganas de hacerse notar, ¿verdad? No dejan de ser unos bufones. Afortunadamente.
youtu.be/WqPT9hyPANs

> **"El bufón no busca (solo) la risa, sino que el poderoso llegue a poner los pies en la tierra"**



VERSUS
EXPERT PC SYSTEM

Únete a la Master Race

AMD | intel

RYZEN 5

intel inside CORE i7

intel inside CORE i7







LightPole

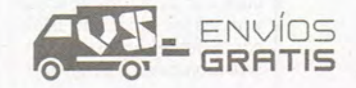
Procesador	AMD Ryzen 5 1400
Gráfica	GeForce® GTX 1050Ti 4GB
RAM	8GB DDR4 2133 Mhz
Refrigeración	Aire
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 120 GB
Conexiones	Display Port / HDMI / DVI

EternalStorm

Procesador	Intel i7-7700
Gráfica	GeForce® GTX 1060
RAM	16 GB DDR4 2400 Mhz
Refrigeración	Aire (customizada)
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 240 GB
Conexiones	Display Port / HDMI / DVI-D

GreenFlash

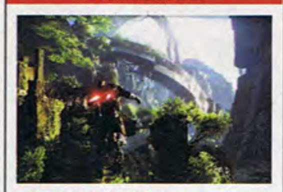
Procesador	Intel i7-7700K
Gráfica	NVIDIA GTX 1080Ti
RAM	16 GB DDR4 3000 Mhz
Refrigeración	Líquida (customizada)
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 960 GB
Conexiones	3x Display Port / HDMI / DVI



A la venta solo en Versus Gamers
vsgamers.es/category/versus-pc

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



EA TIENE UN PLAN PARA «ANTHEM»
10 años parece durar el plan de EA y BioWare para «Anthem». Un período que coincide con el que Bungie estableció para «Destiny», con el que el nuevo título puede tener mucho en común.
ea.com/es-es/games/anthem

TEMPLADO



HISTORIA EN «COD: WWII»
No veremos esvásticas en «Call of Duty WW II». Sin embargo, no es la única incongruencia histórica, pues sí podremos elegir personas de color en las filas nazis. Todo sea por la libertad de elección y el respecto.
activision.com

ROCKSTAR CONTRA LOS HACKS
Algunas herramientas usadas para modificar «Grand Theft Auto Online» han dejado de funcionar. Rockstar alega que no se usan según las normas. A cambio, pide a los desarrolladores que donen sus ingresos a la caridad.
rockstargames.com/GTAOnline

FRÍO



MODERN WARFARE REMASTERED
Los rumores han dado paso a que la llegada de «Call of Duty Modern Warfare Remastered» no nos pille mucho por sorpresa. Esperemos que haga buen uso del hardware actual y no sea solo una conversión para y desde consolas.
activision.com

¿NECESITAMOS TANTOS NÚCLEOS, DE VERDAD?

El retorno de AMD al ruedo de las CPUs para gaming ha iniciado una guerra de núcleos que parece que no beneficia demasiado al jugador.

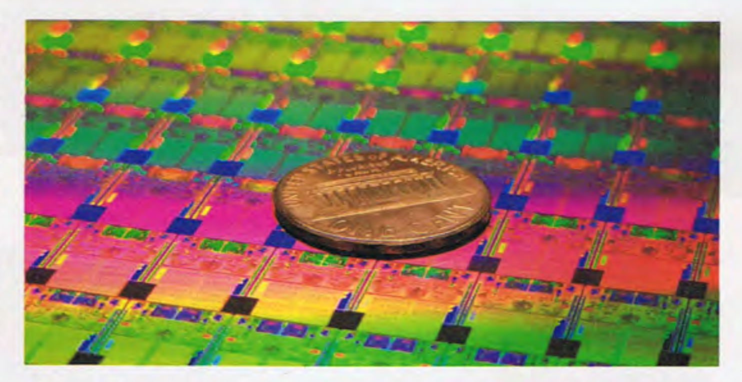
Juan Antonio Pascual
Periodista especializado en tecnología y hardware



Durante años hemos vivido tranquilos y felices con nuestras CPUs de cuatro núcleos y ocho hilos. Un lustro relajado para Intel que, sin apenas competencia, se ha dedicado a mejorar ligeramente la tecnología de fabricación para reducir el consumo y el calentamiento, así como a aumentar la velocidad de reloj de sus procesadores, junto a otras optimizaciones en la interfaz, puertos, etc.

Pero, de repente, AMD deja por un momento de lado su igualmente aplastante reinado en las consolas y estrena en PC sus nuevas CPUs Ryzen de 4, 6 y 8 núcleos. Y anuncia también las familia Threadripper con 8, 10, 12, 14 y 16 núcleos. Parecía que a Intel le había pillado a contrapié, pero, como sospechábamos, guardaba en el congelador sus nuevos procesadores Intel Core i9 con 10, 12, 14, 16 y 18 cores.

En apenas unas semanas, hemos pasado de CPUs con 4 o 6 núcleos, a 18 cores y 36 hilos, con precios que varían entre los 1.000 y 2000€. ¿Nos hemos vuelto locos o qué está pasando?



> "Más IPC y menos cores. ¡Eso es lo que queremos los gamers!"

CPU vs. GPU

La excusa de AMD e Intel para justificar esta fiebre "multicore" tiene lógica: los gamers ya no solo juegan. Ahora graban sus partidas para subirlas a YouTube, retransmiten en tiempo real en Twitch, convierten vídeo y editan al mismo tiempo, o disfrutan de la Realidad Virtual. Y todo eso ya hay que hacerlo en resoluciones 4K, porque es lo que se está convirtiendo en el nuevo estándar, poco a poco y casi sin darnos cuenta.

Es cierto que para todas estas tareas, si se hacen de forma simultánea, se necesitan más núcleos si no queremos que los fps se resientan mientras jugamos y retransmitimos. Pero la realidad es que no todos los gamers hacen esto, o no lo hacen con tanta asiduidad como para necesitar una CPU con 10 o 12 núcleos y que cueste 1000€, un presupuesto que no está al alcance de todos.



Más IPC, por favor

Es fácil darse cuenta de que ocurre. En los últimos años la GPU ha cobrado gran importancia, y el papel de la CPU en los juegos ha pasado a un segundo plano. AMD e Intel necesitan recuperar el protagonismo, y el streaming, la resolución 4K y la RV les ofrecen una oportunidad. Pero a la hora de jugar, las primeras pruebas con los nuevos Ryzen e Intel Core 9 indican que no se obtienen mejoras tan importantes en los juegos con una CPU de 10 o 12 núcleos, respecto a una de 4 o 6 núcleos. Al menos, no como para justificar una diferencia de precio de 700€. Ni el SO, ni las librerías gráficas, ni los juegos actuales están optimizados para usar más de 4 u 8 núcleos. Más IPC (instrucciones por ciclo) y menos cores, señores fabricantes.

A día de hoy, para un gamer es más rentable comprar una CPU de 4 u 8 núcleos y una buena GPU, que una CPU de 10 o 12 núcleos y una GPU más barata.

Tenlo en cuenta antes de dejarte deslumbrar por las maravillas de los nuevos multicore...

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Pusieron una bolsa llena de dinero" según A. Sapkowski y "No fue mucho dinero", según M. Iwinski (CD Projekt). ¿Cuánto costaron los derechos de «The Witcher»?

"Primero en PlayStation" fue una de las frases más repetidas por Phil Harrison, invitado de honor en Gamelab y ex ejecutivo en Sony, Atari o Microsoft, ahora consultor independiente.





"Queremos mostrar la diversión de «Destiny»" es el mensaje de Luke Smith de Bungie hacia los usuarios de PC después de tres años en consolas.



"Exclusivo en Xbox One y Windows 10 PC..." "...Exclusivo en Xbox One, en consolas..." Así presentaba Phil Spencer, de Microsoft, de juegos "exclusivos" en el pasado E3 2017.

"El streaming es la mejor forma de contactar con la audiencia", Véronique Lallier de Hi-Rez Studios, presume de canal en Twitch con «Paladins» y «Smite».



"La Inteligencia Artificial ha surgido como la fuente tecnológica más poderosa", Jen Hsun Huang, CEO de NVIDIA apunta sus GPU a nuevos segmentos de mercado.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁNTAS... oportunidades perdidas veremos antes de que un videojuego de Blade Runner llegue y se lleve notazas?

¿CUÁL... es ahora la definición de juego exclusivo, que todo lo que sale en Xbox también en PC con Windows 10?

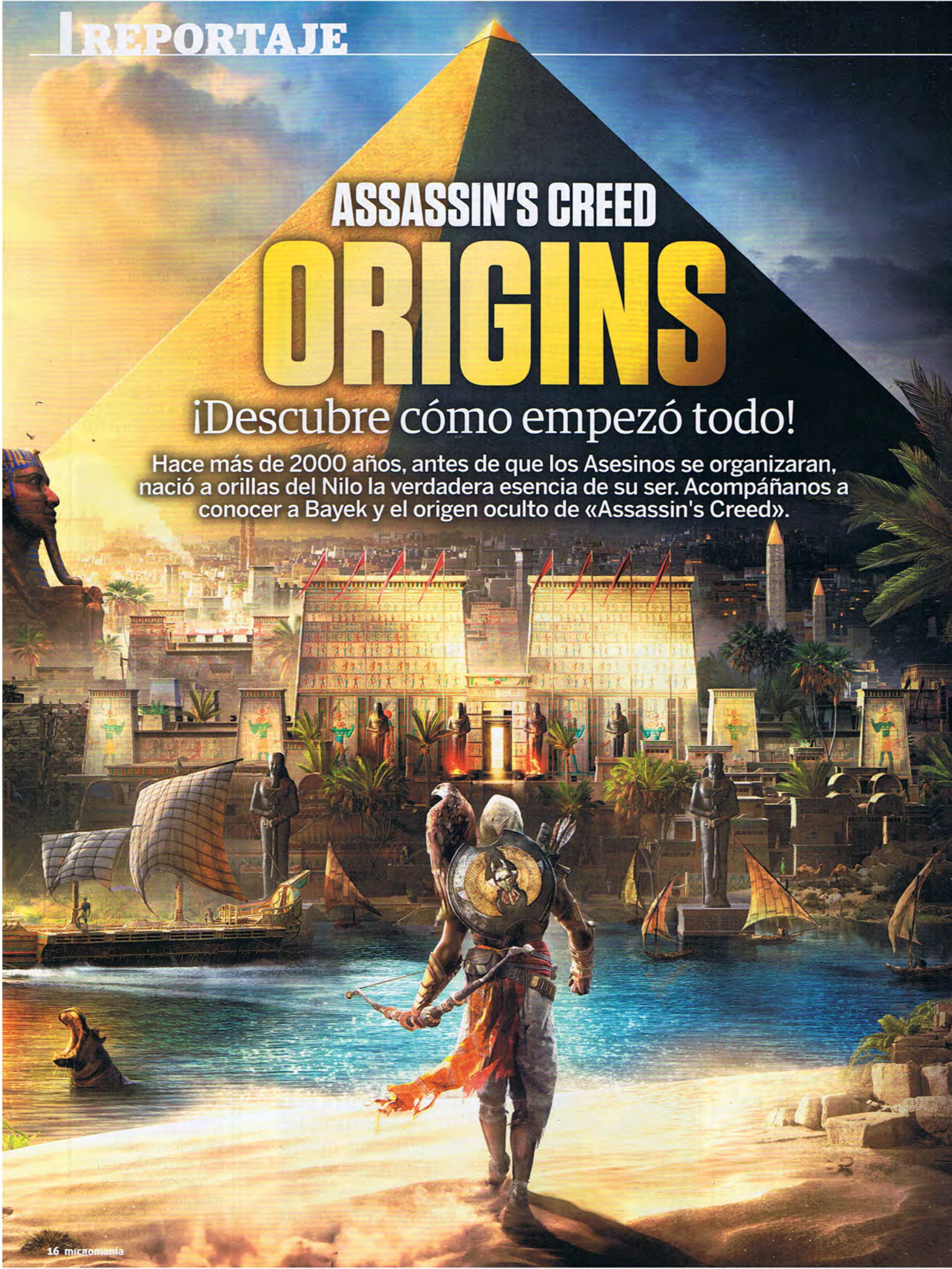
¿QUÉ... pasará con la comunidad de «GTA Online», ahora que se han prohibido algunas herramientas de lo más populares?

¿CÓMO... puede alguien negar que el PC triunfó este año en el E3, cuando gran parte de los títulos anunciados saldrán en esta plataforma?

¿POR QUÉ... han tardado tanto en anunciar mejoras visuales para «Minecraft», cuando en PC podrían haber estado hace años?

¿CUÁNDO... veremos tarjetas gráficas con AMD Radeon Vega, si prometen ser competencia y superar por mucho a Xbox One X?

¿POR QUÉ... Ubisoft se atreve con «Starlink», tras el fracaso de otras franquicias?



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

¡Descubre cómo empezó todo!

Hace más de 2000 años, antes de que los Asesinos se organizaran, nació a orillas del Nilo la verdadera esencia de su ser. Acompáñanos a conocer a Bayek y el origen oculto de «Assassin's Creed».

Todos sabemos cómo empezó la saga, pero... ¿cómo empezaron los mismos Asesinos? Cuatro años de trabajo han llevado a Ubisoft Montreal –responsables de «Black Flag»–, y siete estudios más en colaboración, desarrollar la historia que nos muestra el origen de la Hermandad de los Asesinos, llevándonos más de 2000 años atrás en la historia, al antiguo Egipto. El exotismo de la cultura egipcia y los misterios que hoy en día aún encierra han servido a Ubisoft para afrontar, con más libertad, cambios importantes en las mecánicas básicas de «Assassin's Creed», para dar un giro a la saga y ahondar en aspectos como el rol y la fabricación, explorados hasta ahora solo de forma superficial.

Bayek, el Medjay

El nuevo héroe de «Origins» será Bayek, un Medjay, un policía y guerrero del antiguo Egipto, originario de Siwa, un oasis cercano a la frontera Libia. Allí, un acontecimiento ocurrido hace tiempo llevó a Bayek a dejar su casa para acabar convertido en Medjay, y el eco de aquellos hechos perdura, llevando a Bayek a investigar aquel misterio, lo que le llevará a desentrañar e investigar el origen del veradero poder de Egipto.

Como Medjay, Bayek es un experto en el combate, pero precisamente el combate es uno de los elementos que más cambios tendrán en «Origins» sobre lo ya conocido de la saga.

Como antes comentábamos, el rol es uno de los aspectos más innovadores en el nuevo juego, y en Ubisoft han trabajado en tres caminos, tres árboles de habilidades, que convertirán a Bayek en un tipo de guerrero u otro, según

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Fecha prevista:** 27 de octubre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será el nuevo juego de la saga «Assassin's Creed», **ambientado en Egipto** hace 2000 años.
- El protagonista será **Bayek, un Medjay.**
- Tendremos **una mascota, el águila Senu**; nuestros ojos en el aire.
- Se potenciará la **personalización de habilidades y la creación de armas,** para crear un estilo de combate único.
- **Cambiará algunas mecánicas** de la saga, potenciando el rol.



¡«Origins» nos lleva a Egipto! El nuevo juego de la saga «Assassin's Creed» nos descubrirá cómo y dónde empezó todo, y qué llevó a la creación de la secta de los Asesinos.



Cambia de armas al vuelo. El nuevo sistema de desarrollo de habilidades permitirá personalizar al máximo la experiencia de juego y el combate, apostando por potenciar el aspecto rolero del juego.

las elecciones que hagamos. Así, tendremos el Maestro Guerrero, experto en combate cuerpo a cuerpo; el Maestro Cazador, experto en armas a distancia y sigilo; y el Maestro Vidente, capaz de usar herramientas, manipular el entorno y a los animales.

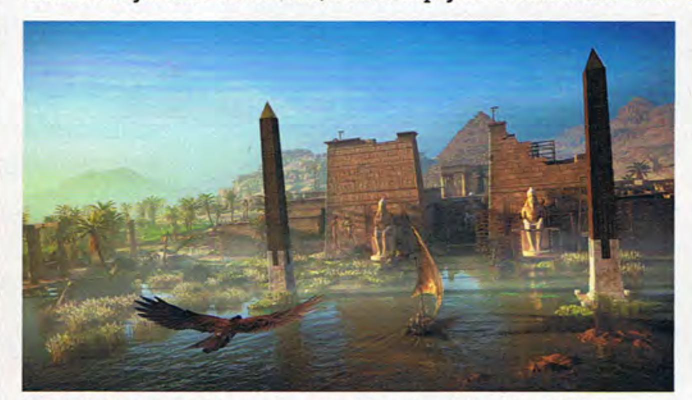
Los estilos de combate también se verán afectados por el tipo de armas que habrá ahora en el juego, con más de 150 diferentes que, además, se podrán modificar, mejorar y hacer únicas en base a determinados parámetros, variando también en base a su rareza, desde comunes a legendarias. Es un esquema habitual en muchos JDR pero que no se había usado hasta ahora en la saga. Y, además, las propias mecánicas de combate también se han modificado.

Antes del asesino

Por lo que Ubisoft ha mostrado del juego, veremos que «Origins» tendrá mucho del sistema de combate de «For Honor», con una influencia real en el tipo de arma a la hora de efectuar movimientos, en velocidad, fuerza de impacto, daño, etc. Además, según el árbol de habilidad esco-

SENU, EL ÁGUILA: EL APOYO INDISPENSABLE DE BAYEK

Aunque la historia de «Assassin's Creed: Origins» nos lleva más de 2000 años atrás, Bayek tendrá un aliado que es, casi, una herramienta muy actual. Como si de un moderno "dron" vivo se tratara, Senu, el águila que acompaña al protagonista, será nuestros ojos en el cielo para localizar objetivos e identificar, a vista de pájaro -literalmente- distintas áreas de la zona que estemos explorando. ¡Impresionante!



El vuelo de Senu podrá ser a gran altura, para localizar e identificar objetivos, o casi a ras de suelo, sirviéndonos como rastreador y para seguir a determinados personajes, sin ser identificados. Toda una ayuda.



Exploración e interacción. Senu es más que una mascota, porque además, con el cambio dado en el sistema de exploración, donde la narración nos dará pocas pistas, nuestra águila nos ayudará a descubrir el siguiente paso a dar.



«Origins» mostrará el origen de los Asesinos y cambiará varias mecánicas de la saga

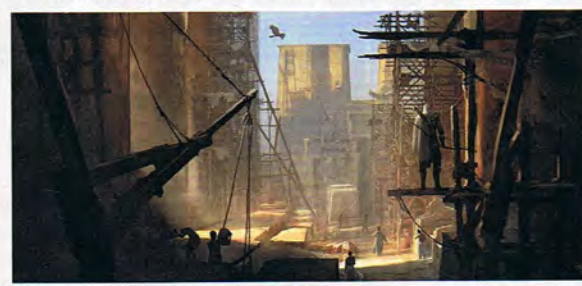
gido, habrá ciertos tipos de asesinato que nos serán imposibles de realizar, y tendremos que ingeniárnoslas para cumplir objetivos por distintas vías.

Imagina, ahora, un nuevo mundo de juego, más allá de la ambientación egipcia en sí. El nuevo mundo abierto y la narrativa de «Origins» permitirán al jugador escoger su propio camino, pudiendo acceder a muchas misiones por todo el mapa, disponibles desde el inicio. Y para no perdernos en este nuevo escenario, contaremos con la ayuda inestimable de Senu, el águila de Bayek. Más que una mascota, Senu es un aliado, una "herramienta" que será nuestros ojos desde el aire, ayudándonos a explorar el entorno y localizar objetivos. Todo, en un Egipto real hasta lo posible, pero recreado en gran parte –sobre todo en lo artístico– por el estudio, dada la dificultad para reproducir muchos detalles de la vida diaria y de algunos elementos arquitectónicos y decorativos.

El Egipto de «Assassin's Creed Origins» se muestra fascinante, misterioso y repleto de aventuras en las que la leyenda se confundirá con la Historia, pero nos descubrirá una nueva cara de la saga. Los elementos de renovación serán numerosos y muy relevantes en mecánicas y diseño. Ahora, solo nos queda esperar y soñar, mientras vislumbramos la nueva aventura. **A.C.G.**

LA FASCINACIÓN DEL EGIPTO ANTIGUO

La recreación del Egipto de hace dos milenios se ha tomado muy en serio, e incluso el estudio ha trabajado con expertos historiadores para que el mundo de juego fuera veraz.



¿Cómo era todo en Egipto? La falta de referencias de la vida antigua ha llevado a Ubisoft a crear un mundo realista, pero llenando huecos de la historia gracias a su equipo creativo y la ayuda de expertos.



¡Egipto respira vida! Los mercados llenos, los soldados haciendo rondas, los bandidos prestos a preparar emboscadas... los habitantes de este Egipto comen, duermen, socializan y viven. ¡Como estar allí!



Ciclos de día y noche. Conseguir un mundo vivo en el antiguo Egipto ha incluido un entorno muy poblado y con fauna salvaje, que se ven afectadas en sus conductas por los ciclos de día y noche.



¿Cómo combatirás? El nuevo sistema de combate tomará ingredientes de lo visto en «For Honor». La posición, el arma, la fuerza y el golpe influirán en el daño.



¡Todo un mundo antiguo por explorar! De frondosos oasis al árido desierto, pasando por templos, pirámides, palacios... ¡El Egipto de «Origins» es fascinante!

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

XBOX ONE X

Vi la presentación de Xbox One X en el E3 2017 y la verdad es que me dejó impresionado el hardware, aunque es una máquina un poco cara para mi gusto. Tengo que actualizar mi PC y yo quiero unos gráficos como esos. ¿Que PC creéis que iguala a la Xbox One X? Kevin



No es fácil comparar un PC con una consola porque son arquitecturas diferentes. Por hardware podrías igualar la potencia de una Xbox One X con un procesador i5 de los últimos 2 ó 3 años, 8 GB de RAM y una GTX 1060. Como las consolas están más optimizadas al tener hardware dedicado, algunos juegos quizá alcancen el rendimiento de una GTX 1070. Es un buen hardware, sin duda, pero en unos meses volverá a quedarse bastante atrás respecto a un PC de gama alta.



¡VIVA PCFÚTBOL!

Yo fui uno de los que "se crió" con «PC Fútbol», así que no sabéis la alegría que me he llevado cuando he visto en la portada del último número a Gaby Ruiz, una leyenda del software español. Lo que hicieron los hermanos Ruiz por los videojuegos en España, y qué poco se les ha reconocido... La entrevista ha estado genial y me ha hecho rememorar grandes recuerdos. ¡Ojalá hagáis muchas más como ésta! Luis A.

Bueno Luis, no todos los días una saga española de videojuegos cumple 25 años, así que había que celebrarlo...«PC Fútbol» es una saga mítica en España y es justo que tenga el reconocimiento que se merece. Lo mismo que los hermanos Ruiz y la compañía que fundaron, Dinamic –y posteriormente Dinamic Multimedia y FX Interactive–, que fue el primer pilar de la industria de los videojuegos en España.

SEGA EN PC

He leído en vuestra web unas declaraciones de un ejecutivo de SEGA que dice que se están pensando traer «Yakuza» y «Persona 5» a PC. ¡A ver si se animan! ¿Creéis que los veremos algún día? Joan X.

Las palabras exactas de John Clark, Vicepresidente Comercial de Sega Europa, es que "están en su lista" de juegos para convertir a PC. No quiere decir que lo hagan en breve, pero es una forma de tantear el mercado... SEGA está contenta con las ventas de «Bayonetta» y «Vanquish» en Steam, y seguro que eso les habrá animado a "portear" otros juegos.



¿Y LA REBAJA?

Llevo un año esperando a que bajen un poco de precio las gafas de realidad virtual HTC Vive, pero en todo este tiempo no han bajado ni 10 céntimos. ¿Por qué siguen a casi 900€? ¿Sabéis si lo rebajarán en breve? Zerimax

Teníamos la esperanza de que en el E3, Oculus o HTC anunciasen la segun-

LA CARTA DEL MES

CAZAMONSTRUOS



Se han desvelado auténticos juegazos en el E3 2017, pero con el que más me he sorprendido y alegrado es con «Monster Hunter World». ¡Al fin un «Monster Hunter» en PC! Siempre he sido fan de la saga pero como no he tenido muchas consolas, no la he jugado demasiado. No me creo que vaya a juga rlo en pantalla grande... ¡y además en PC!. Juanxo

Es cierto que ha sido una sorpresa para todos, Juanxo. Incluso puede que para Nintendo. Lo mejor es que no es un spin-off, sino «Monster Hunter 5» en toda regla. E incluirá muchas novedades, como la posibilidad de que se unan cazadores online en cualquier momento, y los campamentos aleatorios.

LA POLÉMICA DEL MES

LA REBELIÓN DE LOS MODDERS

Me parece una vergüenza que Take 2 haya amenazado con denunciar a los creadores de OpenIV, la herramienta para crear MODs en «Grand Theft Auto V», y ahora no podamos crear más MOD para el juego. ¿No se dan cuenta de que eso es lo que lo mantiene vivo, años después de su lanzamiento? Mobman



Es una decisión extraña. Take 2 ha dicho que lo hace porque lo usan los "cheaters" para hacer trampas o para molestar a otros jugadores, pero OpenIV solo funciona en el modo para un jugador, no es compatible con «GTA Online». Es lícito que Take 2 quiera mantener el online de «GTA V» libre de abusones, pero también es verdad que a los jugadores no les gusta que les amenacen con un juicio.



da generación de gafas de realidad virtual, o bajasen el precio de las actuales. No ha ocurrido ninguna de las dos cosas, así que



sus intenciones son impredecibles. Quizá estén vendiendo más de lo que esperaban y por eso no las bajan, pero no tenemos los datos. Si no puedes hacerte con ellas, espera a que salgan las gafas de realidad virtual de Microsoft, que parece que serán un poco más baratas.

MULTIJUGADOR LOCAL

Me he comprado otro gamepad y ahora puedo jugar a juegos con mi hermano. ¿Qué títulos hay con buen soporte para dos jugadores en un único ordenador? ■ Ana

La verdad es que hay muchos, Ana. Todos los de LEGO son muy divertidos en cooperativo. «NBA Playgrounds» y «Rocket League» son dos buenos arcades deportivos. «Overcooked» es un concurso de cocina muy competitivo en donde los piques están asegurados. «Worms W.M.D» es todo un clásico. «Towerfall Ascension» mezcla acción y plataformas. ¡Y hay muchos más!



ATARIBOX

¿Qué creéis que sera la consola Ataribox que ha anunciado Atari hace poco? ¿Una especie de Atari 2600 Mini, como la NES Mini de Nintendo, o una consola completamente nueva y actual? ■ Retrofan

Atari ha dicho que "estará basada en la arquitectura de PC", así que nosotros apostamos por una consola retro con un hardware estilo Raspberry Pi para emular los juegos clásicos de Atari. Eso sería un movimiento bastante inteligente para una producción que no fuera muy costosa. Y c ualquier otra cosa sería una tremenda sorpresa. Y si le ponen la carcasa de madera como las de antes... ¡Ya tienen una vendida, seguro!

¿ESPAÑOL DE AQUÍ?

Me quiero comprar «Guardians of the Galaxy», el juego de Telltale, pero solo si está traducido al español de aquí. Ya tuve bastante con "Guasón" en vez de Joker y "Gatúbela" en vez de Catwoman en «Batman». ■ Berto O.



Cómpralo tranquilo, Berto. Afortunadamente está traducido al español de España, o sea que no te vas a encontrar con giros ni nombres poco habituales.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

MOTOGP17



MC





GAME

ENTRA EN NUESTRA WEB **Y ENCUENTRA TU TIENDA MÁS CERCANA**

WWW.**GAME.ES**/TIENDAS

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 31/07/17. Impuestos incluidos.

Conéctate a **www.game.es** para conocer tu tienda GAME más cercana.

isítanos en: GAME.es



LO MEJOR DEL E3 2017

¡Las nuevas estrellas del PC brillan en L.A.!

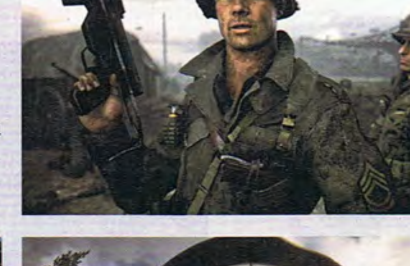
Este ha sido un año puro de juegos. La tecnología –pese a ciertas nuevas consolas– ha quedado en un segundo plano y el E3 2017 se ha llenado de títulos que nos harán soñar entre este año y 2018. ¿Quieres conocer los más destacados? ¡Son estos!

Aunque muchos esperábamos que este año el E3 se iba a centrar en una "mini guerra" entre las marcas consoleras, habida cuenta de la presentación de nuevo hardware, la realidad es que todas las compañías han preferido centrarse en los juegos más que en cualquier otro aspecto. La RV y la RA, por ejemplo, han pasado casi desapercibidas, y los principales anuncios han venido dados por muchas nuevas entregas de sagas consagradas, algún regreso inesperado –también en sagas– y algún título inédito que ha contribuido a dar algo de frescura –solo un toque, eso sí– a un panorama para los próximos meses, de aquí a finales de 2018, que se verá dominado por las series y las grandes compañías. Aunque el indie también ha aparecido por el E3, su presencia se ha visto bastante ensombrecida por nombres propios que puedes ver destacados en estas páginas. Y es que títulos como «Call of Duty», «Assassin's Creed» o «Star Wars» siguen siendo los que parten el bacalao en la industria. Si eres fan de alguno de ellos, enhorabuena, porque lo que se ha podido ver en la feria ha sido apabullante. Si no, es muy posible que lo que vayan a descubrirnos te acabe convenciendo, porque su aspecto es impresionante. ¡Descúbrelos!

1 CALL OF DUTY WWII

Estudio/compañía: Sledgehammer / Activision
Distribuidor: Activision Blizzard
Lanzamiento: 3 de noviembre de 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El ambiente histórico regresa a «Call of Duty» con el que, fácilmente, puede ser el juego más ambicioso en su producción de toda la saga. De nuevo, vuelve la Segunda Guerra Mundial, una trama de cine y una campaña brutal, junto al multi y los zombis.









2 ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Estudio/compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Lanzamiento: 27 de octubre de 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El origen histórico de los asesinos se desvelará en «Origins», la nueva entrega de la saga de Ubisoft que nos llevará a Egipto, en un mundo nuevo, con Bayek, un protagonista que nos descubrirá nuevas habilidades, y un giro hacia el rol más acusado.







Y TAMPOCO TE PODRÁS PERDER...



A WAY OUT EA y los creadores de «Brothers. A Tale of Two Sons» se unen para ofrecer una aventura en la que dos hermanos, Leo y Vincent, han de escapar de la cárcel.



BEYOND GOOD & EVIL 2 Una década en desarrollo, con varios proyectos reiniciados, y un nuevo motor gráfico, han permitido a Michel Ancel dar forma a su largamente deseado juego.



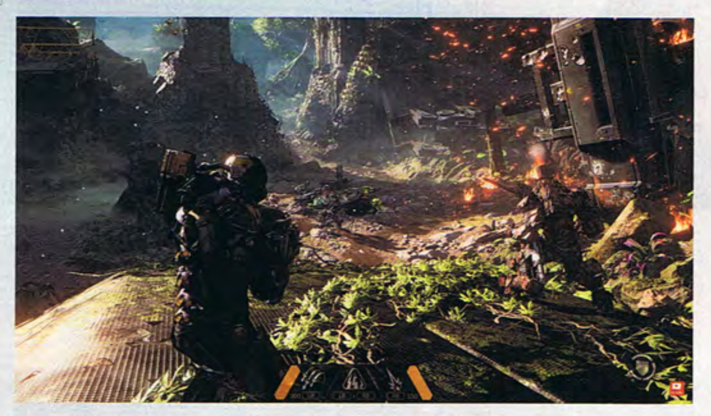
NEED FOR SPEED PAYBACK La saga de velocidad de EA se amplía con una nueva entrega. Traiciones, venganzas, crimen, apuestas, policías corruptos, tuning... «NFS» en todo su apogeo.

3 ANTHEM

Estudio/compañía: BioWare / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts **Lanzamiento:** Otoño de 2018
INTERÉS:

Un innegable aroma a «Mass Effect» se percibe en «Anthem», la nueva propuesta de BioWare para 2018. No es de extrañar, pues su guionista trabajó en los dos primeros títulos de la saga, y su ambientación futurista y de acción también nos recuerda a ella.





4 QUAKE CHAMPIONS

Estudio/compañía: id Software/Saber Interactive/Bethesda
Distribuidor: Bethesda **Lanzamiento:** Otoño de 2017
INTERÉS:



El mundo más brutal de la acción online regresa con «Quake Champions» este mismo año. Tras varias fases beta, el juego de id retoma toda la esencia de «Quake III» para ofrecer partidas en las que el vértigo es total y los combates son frenéticos. ¡Impresionante!



5 METRO EXODUS

Estudio/compañía: 4A Games /Deep Silver
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** 2018
INTERÉS:

Presentado como una de las estrellas de la nueva Xbox One X, «Metro Exodus» supone la vuelta del universo postapocalíptico ruso, plagado de mutantes, monstruos y combates bajo tierra y en las ruinas de ciudades como Moscú, en el año 2036. Si echabas de menos la oscuridad, volverá en 2018.





Y TAMPOCO TE PODRÁS PERDER...



DESTINY 2 Activision y Bungie llevan por fin sus batallas multijugador de ciencia ficción al PC. La segunda entrega de «Destiny» llegará en septiembre para enfrentarnos a la Legión Roja.



FIFA 18 Lo mismo cuando la nueva entrega de «FIFA» llegue este septiembre los responsables del juego le tienen que cambiar la camiseta a Cristina Ronaldo. De momento, ahí estará.

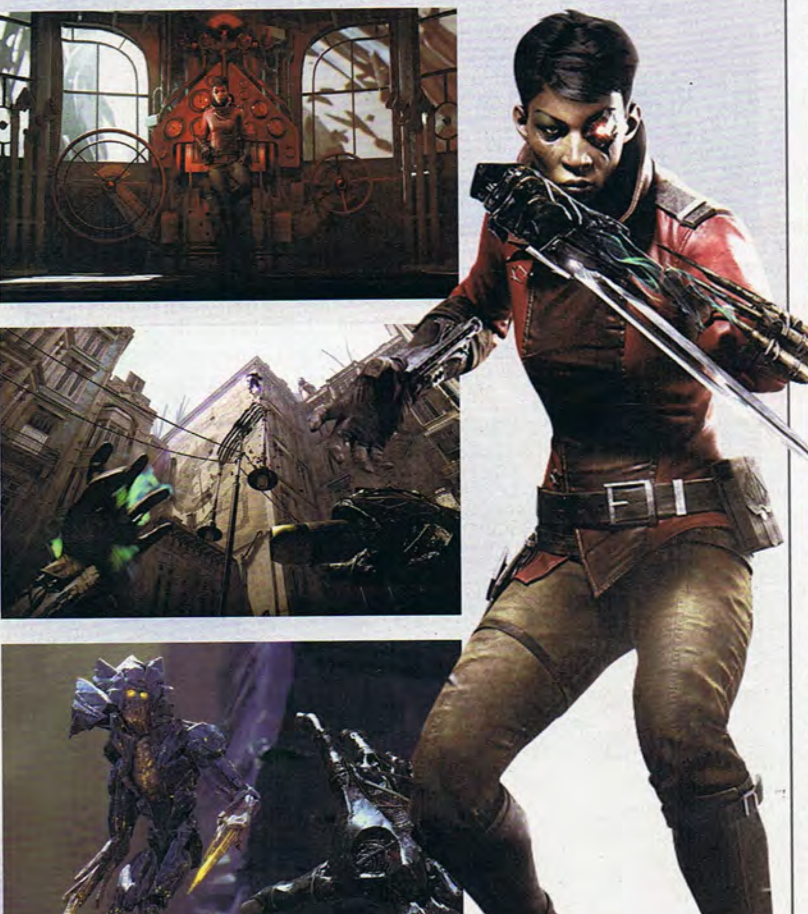


FORZA MOTORSPORT 7 La saga de velocidad de Microsoft será una de las estrellas de la nueva Xbox One X, con sus 60 fps y su resolución 4K, pero tranquilo, también llegará a Windows 10.

6 DISHONORED
LA MUERTE DEL FORASTERO

Estudio/compañía: Arkane Studios / Bethesda
Distribuidor: Por confirmar **Lanzamiento:** 15 de septiembre de 2017
INTERÉS:

El universo de «Dishonored» se amplía con una nueva aventura que nos presentará a nuevos personajes protagonistas y una trama original, fuera de la estela de la emperatriz y su familia. Nos convertiremos en Billie Lurk, una asesina que, junto a su mentor, Daud, intentará eliminar ni más ni menos que al misterioso Forastero.



LA RV AVANZA, PERO SIN PRISAS...

Los títulos RV presentados en este E3 2017 no han sido multitud. Solo unos cuantos títulos de Bethesda, y no precisamente novedades, han mantenido viva la llama.

FALLOUT 4 VR

La versión RV de las aventuras postapocalípticas de «Fallout 4» se ha convertido en uno de los nombres más destacados de cara al formato. Se han creado nuevos sistemas de combate, crafting y viviendo, rediseñados para los controles de HTC Vive, único formato para el que se lanzará el juego este próximo mes de octubre.





DOOM VFR

¿Cómo se ha pasado la frenética acción de «Doom» al universo virtual? Como ocurre con «Fallout 4 VR», se ha adaptado el universo de juego a un nuevo sistema de control, además de incluir nuevas zonas de las instalaciones de la UAC en Marte. Además de para HTC Vive, estará disponible para PlayStation VR.





LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM Las aventuras de DontNod se amplían con una nueva historia que nos cuenta los acontecimientos previos a la trama del juego original.



CRACKDOWN 3 Otro de los juegos exclusivos de Xbox One X que llegará a Windows 10. Acción total con toques de ciencia ficción en un título para los amantes de la adrenalina.



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET El juego de Mercury Steam quiere darle un nuevo rumbo a la acción multijugador. Ambientado en un universo de ciencia ficción, su beta está en marcha.

NUEVAS ESTRELLAS Y AUSENCIAS

A diferencia de otras ediciones del E3, la de 2017 no pasará a la historia por sus avances en tecnología. De hecho, ha habido presencias y ausencias sonadas.

XBOX ONE X

El primo de Zumosol de la consola de Microsoft es, curiosamente, más pequeña que sus antecesores pero hasta un 40% más potente. La nueva versión de Xbox One se ha convertido, en cuanto a hardware, en la gran estrella de esta edición del E3, pero gran parte de sus juegos estarán también disponibles para Windows 10, algo que hay que agradecer y reconocer como positivo a Microsoft.



¿Y DÓNDE ESTABAN LAS HOLOLENS?

Siguiendo con Microsoft, una de las tecnologías que se convirtió en estrella de la anterior edición del E3, las Hololens, este año han desaparecido por completo del mapa, justo cuando parecía el momento adecuado, con la presentacion de Xbox One X, para que la compañía diera un paso adelante en la vanguardia tecnológica. ¡Es que no ha habido ni RV!



7 STAR WARS BATTLEFRONT 2

Estudio/compañía: DICE/Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts **Lanzamiento:** Noviembre de 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



EA y DICE han aprendido de la experiencia de «Battlefront» y promete para su continuación una verdadera campaña, ambientada en personajes del bando del Imperio. Además, la inclusión de misiones, personajes y nuevos modos de juego, inspirados por la nueva trilogía de películas, prometen dar el mejor juego de Star Wars para PC a todos los fans.







Y TAMPOCO TE PODRÁS PERDER...



PROJECT CARS 2 Uno de los simuladores de velocidad más prometedores para este año es, sin duda, «Project CARS 2», que de la mano de Bandai Namco promete dejar pequeño a su predecesor.



SEA OF THIEVES El curioso MMO de acción de Rare y Microsoft se presenta como un juego repleto de posibilidades con su ambientación de piratas y su enorme universo persistente.



SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO Por fin tiene fecha de lanzamiento. Casi un año de retraso verá la llegada del nuevo juego de South Park -para octubre de 2017-, más gamberro aún.

8 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

Estudio/compañía: MachineGames/Bethesda
Distribuidor: Por confirmar **Lanzamiento:** 27 de octubre de 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El Reich no ha sido vencido y los nazis han invadido y conquistados Estados Unidos, pero B.J. Blazkowicz y la resistencia siguen combatiendo con todas sus fuerzas, armas y tecnología a los ingenios bélicos de los alemanes. Prepárate para un escenario inusual en un juego de acción realmente salvaje.





9 T.W. WARHAMMER II

Estudio/compañía: Creative Assembly/SEGA
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** 28 de septiembre de 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El esperado nuevo juego de «Total War Warhammer» abundará en lo ya visto en la primera entrega, pero con nuevas razas. Hombres dinosaurio, altos elfos, magia, dragones y batallas como no imaginas, nos esperan a para empezar el otoño de 2017 con buen pie.





10 THE EVIL WITHIN 2

Estudio/compañía: Tango Gameworks/Bethesda
Distribuidor: Por confirmar **Lanzamiento:** 13 de octubre de 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El regreso de Sebastián Castellanos nos devolverá a un mundo de pesadillas, horror y acción tenebrosa, repleto de surrealismo, viajando a STEM para combatir al Mal tras haberlo perdido todo, incluyendo a su hija Lily. Sigilo, acción, armas, poderes... ¡Brutal!







STRANGE BRIGADE Rebellion firma un juego de acción y aventura ambientado en los años 30, en que manejaremos a cuatro exploradores en expediciones repletas de monstruos y leyendas.



THE CREW 2 Por tierra, mar o aire, la competición y la velocidad, con todo tipo de vehículos forman los mimbres de la segunda entrega del juego de Ubisoft, más ambicioso y espectacular.



SKULL & BONES Otro juego de piratas, pero con un aire a «World of Warships» que no se puede negar, llegará en algo más de un año -otoño de 2018- para vivir la vida del pirata en un MMO.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Volition/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 18 de agosto de 2017

www.aomthegame.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción vertiginosa y frenética**, con un estilo kitsch, inspirado en el cómic .
- Manejaremos a los agentes de MAYHEM, que combatirán a **los supervillanos de LEGION**.
- Controlaremos un equipo de **tres agentes en cada misión**, pero solo entrará uno en acción, y podremos intercambiarlos al vuelo .
- El escenario de juego será **la ciudad de Seúl.**
- La **personalización y mejoras** de aspectos y poderes serán claves.

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción disparatada y frenética, además de repleta de posibilidades en personalización, vuelve con Volition en un juego que nos sumerge en un mundo de cómic.

AGENTS OF MAYHEM

¡Acción caótica con mucho estilo!

Seúl se ha convertido, desde hace tiempo, en una de las capitales más vibrantes del mundo. Un lugar en que la tecnología y la tradición conviven de forma casi increíble. Una ciudad densamente poblada –¡la cuarta del mundo!– con cerca de 25 millones de habitantes en todo el área metropolitana. Y, además, ahora es el parque de atracciones de los científicos chiflados del Ministerio de la Soberbia de LEGION: el doctor Babylon y sus secuaces, trabajando al servicio del infame Morningstar, jefazo absoluto de LEGION. Una cuadrilla que alimenta los deseos y recursos de los villanos más delirantes y psicodélicos del mundo. ¿Qué es LEGION? Pues el bando de los malos, claro. Los enemigos acérrimos de MAYHEM... ¡Ah, claro! No hemos hablado hasta ahora de MAYHEM. Bueno, eso se arregla rápidamente. Toma asiento, relájate, y prepárate para conocer a los agentes secretos más cañeros de todo el universo. Del universo de Los Saints, claro...

De vuelta a la acción

El nuevo juego de Volition retoma las directrices que han marcado sus anteriores producciones, con la saga «Saints Row» como base: acción frenética, personajes carismáticos y casi grotescos, como si estuvieran sacados de un cómic, tanto en al bando de los héroes como de los villanos, un auténtico chorreón de adrenalina en cada combate... Y, claro está, armas por doquier, vehículos, personalización y posibilidad de jugar como nos dé la gana en un mundo de juego que podemos recorrer de arriba a abajo, plagado de misiones, tanto principales como secundarias, y una historia que no tiene nada que envidiar a los James Bond más delirantes de los años 70. En suma, una auténtico juegazo de acción.

Hemos mencionado que «Agents of Mayhem» transcurre en el universo de «Saints Row», pero no es un juego que pertenezca a la saga, ni tenga nada que ver con su historia. Hay punto de coincidencia en determinados detalles, algunos personajes... Ese toque sutil que a Volition le gusta dar a sus producciones, para conformar un universo propio.

> **“La acción frenética, al estilo Volition, da forma a una guerra de cómic entre héroes y villanos”**



La acción más brutal ha llegado a Seúl. Conviértete en un agente de MAYHEM y lucha contra los malvados villanos de LEGION, que quieren dominar el mundo.



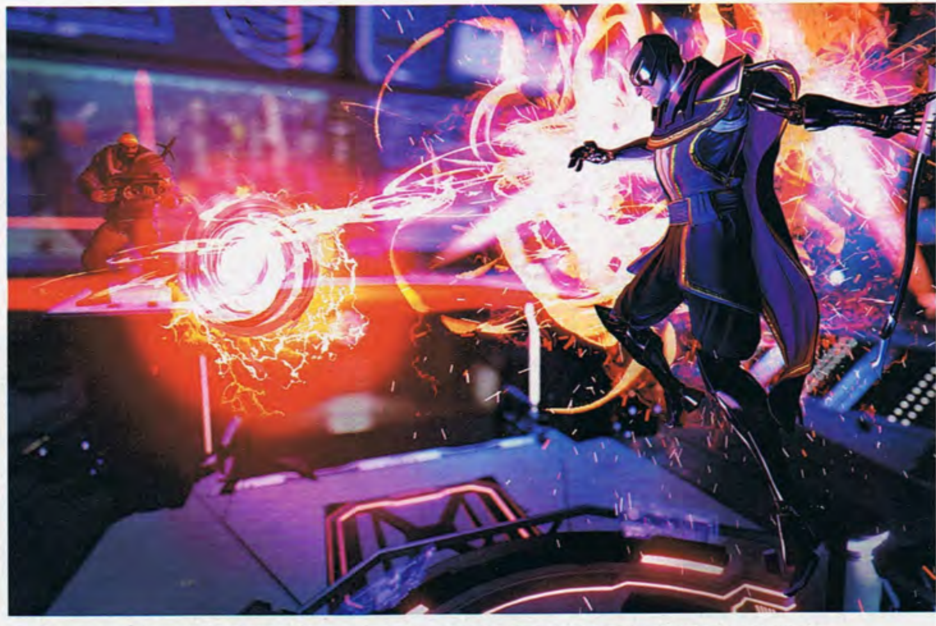
SABÍAS QUE...

... «Agents of MAYHEM» estará lleno de referencias a los juegos anteriores de Volition, como que la propia agencia Mayhem esté fundada por Persephone Brimstone («Gat Out of Hell») y por la Corporación Ultor (que controlaba todo en «Red Faction»)?



Agentes especiales, poderes especiales. Los doce agentes de campo de MAYHEM estarán a nuestra disposición para la lucha.





Acción con un toque de cómic. Tanto por estética, como por su fascinante diseño de personajes y, sobre todo, su disparatada y espectacular acción, Volition nos presenta un cómic hecho juego.

En «Agents of MAYHEM» jugaremos con el bando de los buenos, formando parte de la Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds (MAYHEM) en lucha contra los villanos de la League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations (LEGION), dirigida por el malvado Morningstar. No hace falta más. La lucha eterna. El bien contra el mal. Los defensores de la ley y el orden contra los que provocan el caos y quieren dominar el mundo porque sí.

LEGION ha puesto en marcha un plan para construir un artefacto que cambiará el orden mundial y dará un poder absoluto a la malvada organización. Por fortuna, MAYHEM, dirigida por la misteriosa Persephone Brimstone –personaje que ya apareció en «Gat Out of Hell»– tomará cartas en el asunto y hará lo posible y lo imposible por detener los planes de Morningstar y los suyos.

Escoge a tus héroes

Para combatir a LEGION formaremos equipos de agentes que se lanzarán a las calles de Seúl para cumplir misiones de todo tipo: eliminación de villanos específicos, destrucción de estructuras de LEGION, robo de información y tecnología secreta... Pero, lo que ocurre, es que estos personajes, tanto de un bando como del otro son un poco... peculiares, por decirlo suavemente. Y es que en «Agents of Mayhem» parece que se hubieran abierto las páginas de los cómics más kitsch del mundo y sus personajes invadieran el Seúl creado por Volition. Uniformes espectaculares, habilidades increíbles, arsenales desmesurados, cochazos deportivos y unas capacidades de combate que no puedes ni imaginar. Todo, para luchar contra villanos que usan la tecnología en sus formas más alucinantes para dominar el mundo: música para controlar las mentes de la gente, robots gigantes que causan el caos en las calles, armas de destrucción masiva... Las cartas están sobre la mesa y la batalla está a punto de empezar. Y para ello, hay que poner a punto a los agentes.

SE PARECE A...



JUST CAUSE 3
Acción brutal y también bastante surrealista en un mundo abierto de una república bananera.



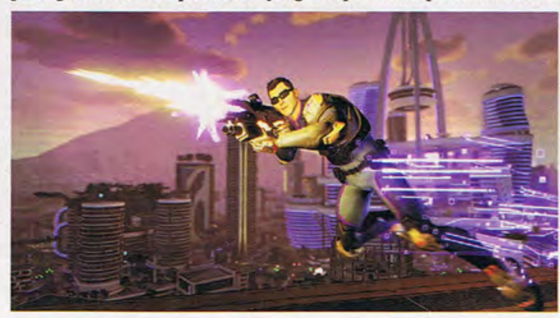
SAINTS ROW IV
Aunque no pertenecen a las mismas sagas, comparten universo y ciertas coincidencias.



La batalla parece un caos... ¡y lo es! Pero solo en apariencia, porque los ataques de los enemigos de LEGION están bien coordinados. Solo tus reflejos, la velocidad y las armas te permitirán vencer.



¡Con estos agentes todo es posible! La estética de los protagonistas es un puntal del juego. ¡Y podemos personalizarlos!



GUERRA TOTAL

Un mundo plagado de villanos kitsch, armas brutales y mucho estilo. ¡Así es esta guerra!



¡Desata todo el poder de los agentes! Más que agentes son superhéroes que pueden desarrollar habilidades, pero los chicos de la agencia tienen una muy especial, la "Mayhem", única para cada uno.



¡Seúl es un espectáculo! El escenario de un Seúl convertido en campo de batalla entre Mayhem y Legion, es una verdadera maravilla en cuanto a diseño. Sus edificios, recovecos y secretos son alucinantes.



Villanos de cómic. ¿Un malvado que usa su poder musical para controlar las mentes de sus fans? ¡Ni sacado de un cómic! Los villanos como August Gaunt son la delirante norma en un juego descacharrante.



Cada agente tiene sus poderes y habilidades. Además de ser únicos, podemos elegir cuáles potenciar, desbloquear algunos nuevos, escoger los que configurar para cada misión... ¡Las posibilidades de acción y personalización son impresionantes!

> "Los agentes de MAYHEM poseen habilidades y arsenal únicos y personalizables"

La acción de «Agents of Mayhem» se desarrollará con una perspectiva en tercera persona, tanto manejando vehículos como a los personajes. Las batallas las librará uno de los tres agentes que compondrán el equipo de acción. Sí, tres agentes para cada misión, pero solo uno en acción. La idea es que podamos saltar de uno a otro al vuelo, en plena acción, según las tareas a realizar, y es que los 12 agentes de campo de MAYHEM tendrán roles y habilidades diferentes: desde los enormes tanques, capaces de resistir grandes envites y de manejar armas muy pesadas, a los hackers, necesarios para acceder y robar datos, y saltarse las protecciones informáticas de LEGION, etc. El equipo lo podremos configurar como queramos, pero será conveniente prestar atención a los parámetros de cada misión para elegir en consecuencia a los agentes adecuados.

Con tu estilo

La elección de vehículos, agentes y armas no es lo único que podremos personalizar en «Agens of MAYHEM». Y es que las mejoras, la selección de habi-

Explosiones y destrozos son la norma. Y, de hecho, en muchas misiones hay objetivos secundarios que se basan en arrasar con el equipamiento y estructuras del enemigo.

Vuelve un viejo conocido de los Saints... ¡llegado del Infierno!

Al estar ambientado en el mismo universo de «Saints Row», la gente de Volition ha querido tener un guiño a los fans de esta saga con «Agents of Mayhem» recuperando a un personaje casi mítico, Johnny Gat, como el decimotercer agente de Mayhem disponible para el juego. Eso sí, solo estará disponible gratuitamente para los que hagan la reserva previa –que también incluirá el pack de skins "Legal Action Pending".





Elige bien a tus agentes para cada misión. Hay misiones que cumpliremos con más eficacia si llevamos al equipo adecuado.





¡Ay, qué juguetona es esta Daisy! El toque de chulería que tienen todos los agentes de MAYHEM es similar a las bravuconadas que identifican a los villanos de LEGION. ¡Vaya mundo de postureo!

lidades, su desarrollo y evolución, el aprendizaje de nuevas tecnologías, el desbloqueo de armas, las skins... Todo ha sido pensado por Volition para que la aventura sea tan única como el estilo que tengamos como jugador. El mundo de «Agents of MAYHEM» será, en la línea de anteriores producciones del estudio, un entorno de libertad de acción y exploración. Configurar el equipo de los agentes, elegir a los personajes adecuados a nuestro estilo, y plantear las tácticas –y sí, la confrontación directa más salvaje también será una táctica más que válida en el juego– serán los pasos previos a una acción explosiva, frenética, vertiginosa, donde los disparos, explosiones y la destrucción serán la norma. Todos los personajes tendrán habilidades comunes como el triple salto –muy necesario, dada la verticalidad que muchas veces toma el combate– y otras específicas que podremos escoger antes de comenzar la misión. Mejorar, desbloquear estas habilidades será una tarea que deberemos mantener como una constante durante todo el juego, pues la dificultad y características de los 7 grandes villanos a los que nos enfrentaremos nos obligarán a adaptarnos en nuestro potencial defensivo y ofensivo, y en la formación de los equipos de agentes.

«Agents of MAYHEM» es un juego para los amantes de la acción explosiva. Si te gustan títulos como «Just Cause» o «Prototype», y por supuesto la saga «Saints Row», Volition tiene casi a punto un juego que nos tendrá enganchados delante de la pantalla durante horas y horas. Un auténtico desparrame de diversión que promete hacer más ameno este verano. **A.P.R.**



BAOBAB'S MAUSOLEUM

Misterio, locura, aventura indie...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Celery Emblem
- **Distribuidor:** ZeroUno Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 6 de julio de 2017

www.celeryemblem.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura indie española de estética retro**, con toques de rol, acción, plataformas, lucha y una amalgama de otros géneros.
- Estará **compuesta por tres capítulos**. El primero, «Ovnifagos don't eat Flamingos» se estrenará el 6 de julio.
- **El protagonista, Watracio Walpurgis**, es un agente del FBI... y una berenjena vampiro.
- Ofrecerá **múltiples influencias pop**, con especial atención a series de TV clásicas como «Twin Peaks».

PRIMERA IMPRESIÓN

La creciente pujanza del indie español se refuerza con la originalidad del juego de Celery Emblem, aventura de múltiples influencias y un toque de surrealismo notable.

Como en un sueño, cada 25 años se produce un fenómeno casi mágico en el área de Albatross Road. Allí, como salido de la nada, se aparece el pueblo de Flamingo's Creek, con sus surrealistas y, a veces, grotescos habitantes. ¿Como en un sueño, hemos dicho? En realidad, sería más correcto decir como en una pesadilla, porque la aparición del fantasmagórico lugar conlleva, según la leyenda, extraños sucesos, desapariciones, irrupción de monstruos y hasta abducciones alienígenas. No es nada, en realidad, comparado con la lucha contra el Wendigo, una criatura mítica y terrible a la que tendrá que enfrentarse Watracio Walpurgis, agente del FBI que cae, ¿por casualidad?, en Flamingo's Creek justo cuando el temido aniversario se cumple. Escapar de ese lugar maldito no será fácil, pero su habilidad y sus, ¿por qué no decirlo?, pocos escrúpulos a la hora de afrontar los problemas, le ayudarán –junto a nuestra inestimable colaboración– a salir de allí. ¡Oh, por cierto!... no hemos dicho que Watracio es también una berenjena vampiro, ¿verdad?

Un indie único

«Baobab's Mausoleum» es un indie español realmente atípico –lo que ya es decir hablando de indies–. No solo es un juego dividido en capítulos, el primero de los cuales, «Ovnifagos don't eat Flamingos», llega el próximo 6 de julio, sino que es una amalgama de estilos y géneros, siempre con una estética y un toque retro en su diseño, que combinará un poco de todo: acción, rol –mejor dicho, rol japo–, plataformas, pero, sobre todo, con una esencia de aventura. Además, el juego de Celery Emblem, estudio bajo el que se encuentra su creador, Jacob Jazz –diseñador de títulos como «Ginger Beyond the Crystal»–, es un sentido e indisimulado homenaje a muchas de las producciones amadas por el responsable de «Baobab's Mausoleum», con influencias que van de la saga «Zelda» a series de TV míticas como «Twin Peaks». Y es que basta echar un vistazo a las imágenes y premisa de este primer capítulo del juego para apreciar las similitudes: un agente del FBI perdido en un pueblo aislado, extraños sucesos, secretos que sus grotescos habitantes ocultan, surrealistas situa-

> **“La estética retro del juego oculta una amalgama de géneros y una fascinante aventura”**

Ovnífagos y berenjenas vampiro. Pero, ¿esto qué es?

Mucho más que por tratarse de una aventura de estilo retro, si por algo destacará «Baobab's Mausoleum» es por ser un delirio pop con influencias de lo más dispar, desde el cómic y el videojuego clásico, a las series de TV de los años 90. ¿Demasiado? Bueno, si el protagonista, Watracio Walpurgis, es una berenjena vampiro, lo demás te parecerá de lo más normal...



En «Baobab's Mausoleum» hay incluso parte de acción en primera persona, aunque no es lo habitual. La estética retro se mantiene también en estos momentos.



Las calles de este curioso pueblo estarán repletas de personajes y sitios interesantes. Pero, ojo, también de peligros.





El pueblo de Flamingo's Creek aparece en Albatross Road cada 25 años... Así comienza la historia de este indie español por capítulos que no dejará indiferente a nadie, como puedes ver.

ciones... Todo ello, se encuentra aderezado con un toque aún más delirante, marca de la casa, que se deja ver sobre todo en el diseño de personajes.

Extraterrestres, berenjenas y wendigos

Los extraños seres de «Baobab's Mausoleum» no son más que el reflejo de un concepto extravagante como pocos en el indie. El protagonista, como ya hemos dicho, es una berenjena vampiro, agente del FBI. El Wendigo es una vieja leyenda india americana muy conocida –algunos lo recordarán por los relatos de Lovecraft–. Las abducciones alien parecen sacadas de Expediente X– más FBI, por cierto–, los vecinos de Flamingo's Creek parecen sacados de un libro de fábulas... El creador del juego, para que nos hagamos una idea, nos presentó el mismo comenzando por su banda sonora, una colección de temas de estilo j-pop que combina sorprendentemente bien con su estética retro –similar a los primeros «Zelda», como decíamos–, su diseño y jugabilidad. Y en este apartado, esa mezcla de estilos y géneros, hará, además, del título de Celery Emblem una producción realmente fascinante. Los pequeños detalles, además –efectos visuales que recuerdan a las películas en viejas cintas de vídeo, por ejemplo–, en todos sus apartados, dejan entrever un juego que será único en todos sus apartados, se mire por donde se mire.

Aunque ya falta poco para disfrutar «Baobab's Mausoleum», y pese a que este primer capítulo apunta a una duración corta –en la línea de muchos indie actuales– promete ocultar muchos secretos que también parece será un placer descubrir. Esa combinación de géneros, por ejemplo, da que pensar, imaginando cómo encajarán las piezas de la jugabilidad en una trama tan surrealista, pero que te atrapa desde el primer minuto.

Sí, faltan pocos días para ponerle la mano encima al primer cpaítulo de «Baobab's Mausoleum», y ya estamos impacientes por visitar Flamingo's Creek. **A.C.G.**



SE PARECE A...

TERRARIA
La estética retro es un punto en común en ambos juegos, aunque más aventura en «Baobab's...»

THE ESCAPISTS
La perspectiva de juego es muy similar en muchos puntos de la aventura de Celery Emblem.



CALL OF DUTY WWII

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Sledgehammer/Activision
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 3 de noviembre de 2017

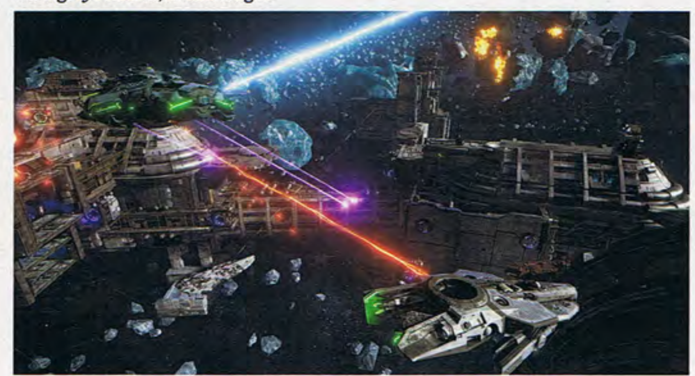
www.callofduty.com

El regreso al frente historico, con el inevitable desembarco de Normandía como punto de partida y sumergiendo al jugador en los momentos más decisivos de la Segunda Guerra Mundial, marca la nueva entrega de «Call of Duty» como un reinicio, casi, de la misma saga. Sledgehammer apuesta por el realismos visual, la presencia virtual de conocidos actores de Hollywood y una fidelidad histórica significativa como puntales del diseño. Al tiempo, promete una nueva dirección, más espectacular y abrumadora, en el multijugador.

DREADNOUGHT

- **Género:** Acción táctica ■ **Estudio/compañía:** Yager/Grey Box
- **Idioma:** Inglés ■ **Fecha prevista:** 2017

www.greybox.com/dreadnought



Acción táctica, enfrentamientos online por equipos -y un modo Onslaught que permite jugar solo-, acceso gratuito y un desarrollo tan azoroso como se pueda imaginar ha venido marcando las líneas maestras de «Dreadnought» en los últimos años. El juego de Yager, finalmente, está disponible en versión beta para PC y tendrá una versión definitiva a lo largo del año. El combate, promete.

PHOENIX POINT

- **Género:** Estrategia por turnos ■ **Estudio/compañía:** Snapshot Games
- **Idioma:** Español (textos) ■ **Fecha prevista:** 2018

www.phoenixpoint.info



A los más veteranos el nombre de Julian Gollop les sonará a música celestial, al recordar el responsable original de la serie clásica «X-COM». El conocido creador regresará el próximo año con «Phoenix Point», tras superar con holgura el objetivo de la campaña de crowdfunding a principios del mes de junio. Estrategia, acción táctica, una invasión alien y una IA que promete mucho.

DIVINITY ORIGINAL SIN II

- **Género:** Rol/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Larian Studios
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 14 de Septiembre de 2017

www.divinity.game

Ya disponible en el acceso anticipado de Steam, la continuación de «Divinity Original Sin» es uno de los JDR más prometedores del año de cara a los fans más expertos. Larian quiere dar, además, un giro casi completo a lo ya conocido, con nueva tecnología visual, nuevo interfaz y mecánicas de juego. Modos cooperativos para hasta cuatro jugadores, historias únicas de origen de personaje -con hasta cinco razas disponibles-, un nuevo modo PvP Arena, nuevo sistema de crafting y combates por turnos aún más desafiantes. Un reto en toda regla.



OUTCAST SECOND CONTACT

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Appeal/BigBen
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño 2017

www.outcast-universe.com

Da un poco de vértigo pensar en que casi han pasado 20 años desde que en 1999 apareciera «Outcast», un título que avanzó el concepto de mundo abierto, siendo pionero en ello, y con el que Appeal e Infogrames dieron forma a un nuevo estilo de acción y aventura. Tras muchos rumores, esperas y un largo desarrollo, el estudio original retoma a Cutter Slade y su fascinante mundo alienígena como punto de partida de un "remake" que muchos esperan con nostalgia, para redescubrir los secretos y misterios de Adelpha, explorando y combatiendo.



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** Mercury Steam
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.raidersofthebrokenplanet.com



En Mercury Steam son muy conscientes del desafío al que se enfrentan con el lanzamiento de un nuevo "shooter" multijugador, por lo que todos sus detalles se están cuidando con mimo. Ya en fase beta, la combinación de su mundo de ciencia ficción con un estilo de acción único en armas, habilidades y uso de coberturas, intentará ofrecer algo diferente y atractivo como pocos en el género.

THE FEUD: WILD WEST TACTICS

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** Galaxy Pest Control
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017

feudgame.com



El salvaje Oeste es el escenario de un título de estrategia por turnos centrada en combates de pequeñas dimensiones, pero enormemente desafiantes. Tres historias principales, 32 misiones, 11 héroes diferentes y el objetivo último de levantar un imperio mediante la fuerza de tu revólver, suena lo bastante atractivo como para prestar atención al título de Galaxy Pest Control.



MARVEL VS CAPCOM INFINITE

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 19 de septiembre de 2017

marvelvscapcominfinite.com

Es uno de los juegos más esperados del año por los fans del género. Y no hay duda de que Capcom lo sabe y lo tiene muy en cuenta para aportar todo lo posible a «Marvel vs Capcom Infinite» que pueda convertirlo en una de las mayores referencias del universo de los juegos de lucha. La combinación de personajes de orígenes tan diversos como los héroes del cómic y los guerreros de Capcom adquirirá especial relevancia en el modo Historia, combatiendo a las fuerzas Ultron Sigma, combinación de los dos grandes villanos de ambos universos.



Para ser un héroe, conoce a tu enemigo

GRANDES VILLANOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Si algo hace grande a un héroe no son sus principios, sus poderes ni su nobleza, sino la magnitud de sus enemigos, y muchos de nuestros juegos favoritos lo son, precisamente, por esos temibles villanos con los que tenemos pesadillas.







BATMAN ARKHAM

Género: Acción/Aventura **Estudio/compañía:** Rocksteady/Warner Bros. **Distribuidor:** Warner Bros. **Año:** 2009-2015 **Web:** *varias*
INTERÉS:

El oscuro mundo de Batman nos ha deparado villanos a la altura. De lo psicótico a lo monstruoso, pero no hay duda de que todo en la saga se construye alrededor no solo del héroe sino del gran archienemigo que define, también, a Batman: Joker. Toda la historia de la saga, de un modo u otro, depende de él. Es brillante.

ARKHAM KNIGHT

El reverso tenebroso del mismísimo Batman –hasta su aspecto puede confundirlos– es el último gran villano que hemos combatido en la saga.

JOKER

Joker es, sin duda, el elemento más relevante del universo Arkham y el villano por excelencia del mismo. Su presencia es constante en toda la saga.





CYBERDEMON

Entre los numerosos, múltiples, feroces y terribles demonios liberados en Marte por la UAC, el Cyberdemon es el más imponente y temible de todos, por tamaño, ferocidad y habilidades.

OLIVIA PIERCE

El híbrido –cyborg y algo de demonio– de lo que un día fue Olivia Pierce es el gran responsable de lo que ha ocurrido en las instalaciones de la UAC. Su presencia no atemoriza, pero... ¡ojo!

DOOM

Género: Acción **Estudio/compañía:** id Software / Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2016 **Web:** *doom.com/es-es*
INTERÉS:

El de «Doom» es un clásico universo del Bien contra el Mal, definidos en sus formas primigenias. No hay dobleces en la mayoría de enemigos, los demonios, ni en los responsables que desatan su invasión en Marte, cegados por el poder proveniente del Infierno. «Doom» es intenso, básico y sensacional en su forma.

Crear al gran villano es, a menudo, una tarea mucho más complicada que diseñar a un héroe. De hecho, aquel suele definir a éste. Como recordarás, hace un par de meses (Micromanía 265) dedicamos el contenido de la sección El Taller a reflexionar sobre este particular, viendo algunas de las claves que un estudio ha de tener en cuenta a la hora de crear un gran enemigo.

Ello nos ha hecho recordar algunos de los más egregios villanos que nos hemos encontrado a lo largo de los años en muchos de nuestros juegos favoritos en PC, y aunque es imposible mencionar a todos, hemos querido recopilar a los más significativos, por distintos motivos. Veremos su presencia en los juegos y qué los ha hecho tan grandes, y aunque hay casos en que el trabajo estaba medio hecho, al provenir de otros medios, no por ello su adaptación es menos meritoria.

Ya nos conocemos

Como viene siendo habitual en la industria del entretenimien-



ALIEN ISOLATION

Género: Acciçon/Aventura **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2014 **Web:** *www.alienisolation.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Una de las grandes ventajas de «Alien Isolation» es que su sensacional villano ya está servido por el cine, pero pasarlo en toda su plenitud a un medio distinto no es sencillo. Creative Assembly lo hizo brillantemente , y la combinación de un mal puro y frío con una acción asfixiante es casi perfecta.



XENOMORFOS

Otra forma primigenia del Mal, con mayúscula. No tiene más objetivo que sobrevivir y matar, pero si inteligencia lo hace doblemente peligroso.

ASH

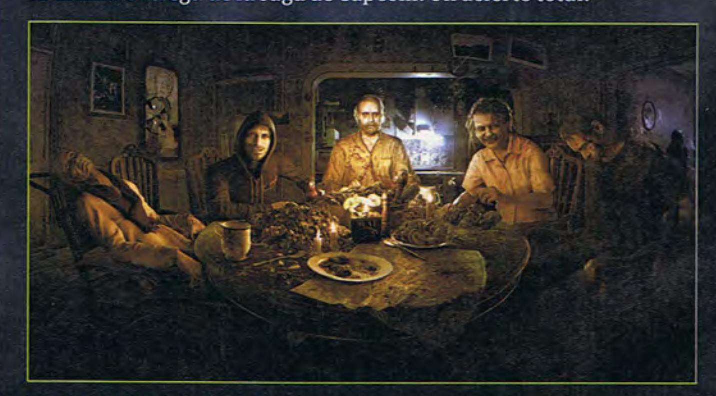
En cierto sentido es tan básico como enemigo como el mismo xenomorfo, pero su IA –a veces no tan corrupta– hace que nunca sepas si puedes fiarte o no.



RESIDENT EVIL VII

Género: Aventura/Acción **Estudio/compañía:** Capcom **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2017 **Web:** *residentevil7.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El origen del Mal en «Resident Evil VII» se encierra en un arquetipo temible, como es la combinación de vileza e inocencia: un niño maldito . La dulce Eveline funciona de forma brillante como la fuente de todo el terror y la angustia liberadas en la última entrega de la saga de Capcom. Un acierto total.



LA FAMILIA BAKER

El barniz demoniaco que cubre las brutales acciones y poderes de los Baker oculta un pasado radicalmente distinto, pero descubrirlo es todo un desafío.



EVELINE

La perfecta combinación de maldad y aparente inocencia y pureza. Ya lo preguntaba Chicho Ibáñez Serrador: ¿quién puede matar a un niño?

to desde hace años, los puentes entre distintos medios y formatos se han convertido en moneda común. Se hacen películas de videojuegos, videojuegos de películas, películas de cómic y juegos de cómic. De aquí han salido algunos personajes, antagonistas del héroe de turno, que se han erigido como enormes villanos y enemigos de videojuego.

Uno de los más significativos es Joker, archienemigo de Batman y una de las figuras conductoras de la saga «Batman Arkham». El personaje ya estaba maduro, tras las múltiples revisiones por las que ha pasado en su formato original, pero ha sido magníficamente adaptado por Rocksteady al medio. Es el perfecto antagonista, el reverso aún más delirante y oscuro de Batman, y perfecto contrapeso de las tramas de los juegos de la saga. Algo parecido ocurre, a otro nivel, con el xenomorfo de «Alien Isolation», pero desde una perspectiva mucho más pura como arquetipo del mal, encarnado en su esencia más animal y visceral. Aunque en estos casos el estudio tiene ya



PREY

Género: Acción **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2017 **Web:** *prey.bethesda.net/es*
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El juego de Arkane trabaja magistralmente con el equilibrio de enfrentarnos a un enemigo primordial y desatado, que solo busca eliminarnos, y el juego maquiavélico de la tecnología manejada por aquel del que menos puedes esperar una traición: nuestro hermano Alex. El diseño de personajes y villanos es genial.

LOS TIFÓN

El enemigo alienígena siempre suele funcionar bien: no es humano, es agresivo, s uele ser desafiante... Y, además, podemos beneficiarnos de sus poderes.

ALEX YU

El gran villano de «Prey» es sangre de nuestra sangre. Por Alex Yu ocurre todo y es un experto en el doble juego de ser empático, pero temible. ¿Es fiable?

LITTLE NIGHTMARES

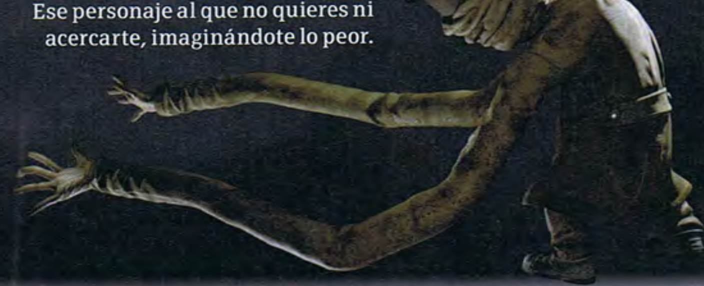
Género: Aventura **Estudio/compañía:** Tarsier Studios / Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco **Año:** 2017 **Web:** *www.little-nightmares.com/es*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El trabajo de Tarsier en «Little Nightmares» es magistral. La forma dada a los miedos más atávicos infantiles –la soledad, la muerte, la oscuridad, los monstruos– es única, pero refleja fielmente un mundo de villanos arquetípicos de las pesadillas que todos hemos tenido de niños. Sueños tenebrosos que reconoces.



EL BEDEL

El Bedel es ese adulto misterioso y temible del que huíamos de niños solo por su aspecto amenazador. Ese personaje al que no quieres ni acercarte, imaginándote lo peor.



LA DAMA

Su aspecto sereno, casi dulce, oculta un Mal casi puro. De niños, podríamos identificarla con ese extraño personaje adulto que bajo su máscara de perfección oculta terribles secretos.

LOS COCINEROS

¿Cuántas veces, de pequeños, no hemos sido regañados por un adulto que amenazaba con pegarnos si nos portábamos mal? En el caso de los cocineros, la amenaza es peor: ¡matarnos!

definido al personaje de antemano, no es fácil adaptarlo de forma adecuada a un juego. Se corre el riesgo de caer en la superficialidad o, peor, la parodia. Al tratarse de un medio interactivo, un villano existente mal adaptado puede dar al traste con todo el conjunto. Pero hay otros casos, algo más únicos.

En «Battlefront» tenemos a un Darth Vader que, como enemigo, es un arquetipo formidable. Sin embargo, en el juego se convierte en protagonista y deja de ser antagonista para ser "héroe". La

> “Muchos grandes villanos son conocidos universalmente y se basan en personajes de cine o de los cómics”

STAR WARS BATTLEFRONT

Género: Acción **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts **Distribuidor:** EA **Año:** 2015 **Web:** *starwars.ea.com/es_ES/starwars/battlefront*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Es difícil dar en «Battlefront» un rol de villano a Darth Vader, pese a que es, sin duda, uno de los mejores personajes malvados de todos los tiempos. Arquetipo absoluto del villano, adquiere en el juego de DICE un papel también de protagonista. Pero, en realidad... ¿quién no ha querido ser el malo de Star Wars?



DARTH VADER

Su aspecto dibuja a la perfección al villano icónico: sin cara, altura imponente, temible, de negro, voz grave. Nadie querría meterse con él sin conocerlo.

QUANTUM BREAK

Género: Acción/Aventura **Estudio/compañía:** Remedy / Microsoft **Distribuidor:** Microsoft/Badland **Año:** 2016 **Web:** *www.xbox.com/es-ES/games/quantum-break* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El experimento de «Quantum Break» en su narrativa, mezclando imagen real y virtual, capítulos y hasta cierto toque transmedia, a veces ha ocultado su magnífica historia y sus estupendos personajes, entre los que destaca de largo Paul Serene, interpretado a las mil maravillas por Aidan Gillen.



PAUL SERENE

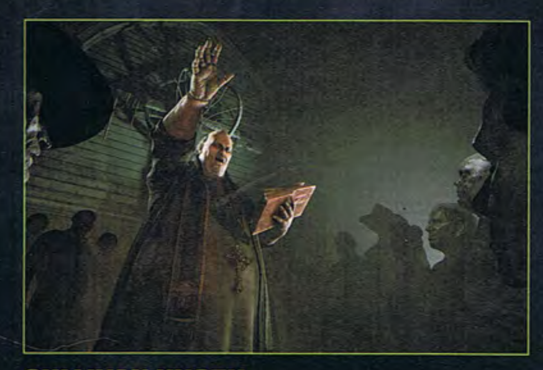
Podrías ir con él a tomarte unas copas, y de hecho el protagonista del juego lo hizo en su día. Por eso su cambio y su traición a la amistad son aún peores.



OUTLAST 2

Género: Survival Horror
Estudio/compañía: Red Barrels
Distribuidor: Red Barrels
Año: 2017 **Web:** *redbarrelsgames.com/games/outlast-2*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El mundo de «Outlast 2» es la perfecta mezcla de la América profunda con el Mal primigenio. Ofrece sectas, cultos satánicos, sacrificios humanos y una absoluta falta de empatía en sus villanos, que son psicópatas asesinos. Eso sí, es muy tramposo como juego.



SULLIVAN KNOTH

El líder de la secta homicida que controla los destinos de Temple Gate y su absoluto aislamiento del mundo es un ser de maldad total, cruel y frío.



MARTHA BARRELBARN

El brazo ejecutor de los designios de Sullivan Knoth. Está diseñada como una figura de horror, identificable como una amenaza solo con verla.

> "Los arquetipos son clave para diseñar e identificar a un villano, pero uno genial debe ser más sutil y retorcido"

gran virtud de DIC E en el juego es conservar su potencial y habilidades de forma natural, sin desvirtuar su aura de maldad.

Figuras de poder

El villano como figura de poder es otro diseño que podemos encontrar repetido en distintos juegos. No es tanto un enemigo final –aunque también se presenta así, en ocasiones– como el demiurgo de la historia. Juegos como «Quantum Break», «Mirror's Edge Catalyst», «Prey» o «Rise of the Tomb Raider» nos

PORTAL 2

- **Género:** Puzles/Aventura
- **Estudio/compañía:** Valve
- **Distribuidor:** Valve
- **Año:** 2011
- **Web:** *www.thinkwithportals.com*

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Sí, es un juego ya antiguo –2011–, pero su villano sigue siendo el maestro de los villanos. El diseño del antagonista, de nuestra Némesis, es perfecto en la saga «Portal». GLaDOS es una IA asesina, fría, implacable y con un plan maestro. No tiene remordimientos, pero parece humana y juega con nuestros sentimientos. Es única.



GLADOS

Es, de largo, nuestro villano favorito. Fría, inteligente, sentido del humor retorcido, mordaz e hiriente y de implacable eficacia. No hay nada igual a nuestra IA asesina.

RISE OF THE TOMB RAIDER

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Crystal Dynamics / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Año:** 2016
- **Web:** *www.tombraider.com/es*

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La humanidad, y la habilidad de manipulación, son las claves con las que el villano de «Rise of the Tomb Raider» se erige como una de las figuras realmente más siniestras de los videojuegos. Konstantin es mucho más que el reverso de Lara Croft, es frío, duro, inteligente y cree que el fin justifica los medios.



KONSTANTIN

El líder de la secta de La Trinidad es un perfecto ejemplo de villano: inteligente, duro, cruel, implacable y frío. Manipula a su antojo a aliados y enemigos. Da miedo.

MIRROR'S EDGE CATALYST

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Año:** 2016
- **Web:** *www.mirrorsedge.com*

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El de Kruger es el rol de uno de esos villanos esquivos y que prácticamente no tienen presencia en la acción hasta el momento culminante. Pero su poder es casi omnímodo y se encuentra presente constantemente en Glass City y en todo a lo que se enfrenta Faith. Es, justo eso: la personificación del poder total.



KRUGER

Casi se puede decir que Kruger es un Konstantin de altos vuelos. Su poder es casi absoluto y su mayor triunfo consiste en pervertir el alma de la hermana de Faith.

presentan figuras de liderazgo, manipuladoras e inteligentes, además de contar con recursos ilimitados para llevar a cabo sus planes. Todo gira, en realidad, en torno a ellos y sus objetivos, y la figura del héroe no es tan representativa ni relevante, en algunos casos, pese a su fuerte naturaleza de icono, como ocurre con Faith o Lara.

Y, finalmente, tenemos figuras asociadas al mal en estado puro: Eveline, en «Resident Evil VII» –y sus heraldos, los Baker–, La Olivia Pierce de «Doom» –y los demonios–, los terribles Sullivan Knoth y Martha Barrelbarn, de «Outlast II», o las grotescas figuras de «Little Nightmares» o los Tifón de «Prey» –aunque en los dos últimos casos, se mezclan con el concepto de la figura de poder, asimismo–. Pero nada, ningún villano, nos ha parecido nunca tan sublime y perfecto como GLaDOS, la pérfida IA de la saga «Portal», capaz de provocar tanto rechazo como empatía. La próxima vez que juguemos a estos títulos, seguro que los veremos con otros ojos. **A.P.R.**

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Si buscas juegos indie, el E3 es uno de esos eventos que más catálogo incluyen en cada nueva edición. Pero, claro, con tanta compañía de las grandes y su poder mediático, no es tan fácil destacar. ¿Qué estrategia se pueden seguir para quitarles protagonismo?...

DEVOLVER DIGITAL LA LÍA EN EL E3 2017

Entre la crítica... y no sabemos qué más

■ **Compañía:** Devolver Digital ■ **Idioma:** Inglés ■ **Evento:** E3 2017 ■ **Juego:** Varios ■ **Web:** *devolverdigital.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Por si alguien se lo preguntaba, el E3 se puede ver como una feria de pueblo que se va de las manos. Un montón de compañías que enseñan sus proyectos futuros, presentes y los que no serán. También se ha convertido en un escaparate para ver lo mejor y lo peor de la industria de los videojuegos. Con fases que van desde la exaltación de la violencia, el militarismo y el sexismo, hasta intentar sofocar las críticas con campañas que ocultan la realidad. ¿Y qué más te podemos contar del E3 2017, que tenga relación con los juegos indie?

Devolver es la estrella

Tenemos un nombre, Devolver Digital. Una compañía que ya nos suena mucho, pero que ha tenido su gran momento en la feria de Los Ángeles. No porque haya enseñado muchos juegos imprescindibles, sino por cómo lo hicieron. Su espectáculo bien podría haber sido un episodio de Monty Python Flying Circus: crítica de la dura, con sangre y amputaciones; un E3 que se parece más a lo que ve el reportero, insitu, sobre la moqueta del LA Convention Center y las conferencias previas. Pero bueno, Devolver también enseñó sus juegos.

Como dicen en su web, elige tu veneno. Con nombres que incluyen oleadas de enemigos en la espectacular ciudad de «Ruiner». Muchos más en el pixelado mundo de «Serious Sam's Bogus Detour». Pero, sobre todo, ruido. Porque muchos se han enterado este verano de que Devolver está en el mapa.





Las prácticas de algunas compañías, críticas hacia ciertos fans, fueron protagonistas en la conferencia.



Cuando se espera un «Serious Sam» no se piensa en algo como «Serious Sam's Bogus Detour».



La ciudad cyberpunk de «Ruiner» nos enseña ciertos ingredientes de violencia y estética únicos.

EN CAMPAÑA

DEADLY PREMONITION: THE BOARD GAME

Vale que ya haya terminado la campaña, pero no podíamos dejarlo pasar. Este también nos ha hecho gracia. Porque «Deadly Premonition» es un videojuego de culto para muchos. Pero ahora también lo es en tablero o, más bien, en cartas. Con acciones para los personajes, momentos de tensión y muchos detalles que por fin traspasan la pantalla. La campaña de financiación, por cierto, consiguió 148.511$ de los 50.000 solicitados.

■ *kck.st/2qVUgtc*

ASHES OF CREATION

Intrepid Studios también deben estar contentos. Su campaña en Kickstarter para «Ashes of Creation» aspiraba a conseguir 750.000 dólares. Sin embargo, la cifra recaudada pasó de tres millones en mayo. De ahí que el estudio haya alargado la campaña y se haya podido contribuir en junio. Con todos los objetivos superados, solo queda ver el juego, con el espíritu de «Everquest» presente en un MMORPG que promete una estructura social de lo más completa.



■ *ashesofcreation.com*

Para enriquecernos con la cultura lo tenemos fácil. Solo hay que echarle ganas, porque medios hay muchísimos hoy en día. Pero, ¿qué pasa con los videojuegos? También son una fuente de sabiduría infinita, desde luego, aunque muchas veces no enseñen algo útil o edificante. Pero, para contar otra historia, una más tradicional, esta vez podemos fijarnos en la mitología y en otros aspectos. Por ejemplo, también en cómo se puede cambiar la industria para que sea más variada, y del éxito de Kickstarter y sus campañas de crowdfunding, algo que no deja de sorprendernos por mucho tiempo que llevemos con ello. Como podrás comprobar, las páginas de este mes en la Zona Micromanía traen contenido variado y muy, muy jugoso.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

42 Panorama Indie
44 Work in progress
45 Sigue jugando
46 Free to Play
47 Coleccionismo



SORGINA: A TALE OF WITCHES

Mitología vasca

Género: Plataformas **Idioma:** Castellano **Desarrollador:** Binary Souls Studios
Disponible: 30 de mayo 2017 **Precio:** 9,99€ **Web:** *sorgina.com*
INTERÉS:



Cada solsticio de verano pasa algo relacionado con brujas. Es lo que trae el calor, pero este año tenemos algo especial. Un aquelarre de diversión, cultura y al Gaueko por medio, que no tiene nada bueno que hacer. Ya sabes, si te roban los eguzkilores, lo tienes chungo.

«Sorgina» nos enseña muchas cosas sobre mitología vasca. Términos e historias que pasan así a las nuevas generaciones. El juego nos lleva de una plataforma a otra, mientras resolvemos puzles y aprendemos hechizos. El enemigo es la oscuridad y el objetivo restablecer la paz. Con mecánicas y un aspecto sencillo, y mucho cariño por el folklore.

BLASPHEMOUS

Los píxeles se hacen fuertes en Sevilla

Género: Plataformas **Idioma:** Español **Estudio:** The Game Kitchen
Disponible: Noviembre 2018 **Precio:** 20 € **Web:** *blasphemousgame.com*
INTERÉS:

Que el verano en Sevilla hace buscar la sombra no lo vamos a negar, pero la gente de The Game Kitchen ha conseguido que eso sea lo de menos. Pongámonos la armadura y apoyemos a «Blasphemous», un juego con un estilo muy personal. Recuerda a clásicos, pero tiene más estilo que muchas producciones millonarias. Su campaña en Kickstarter ha arrasado. Eso sí, hay que esperar hasta noviembre de 2018.



PIXELMANÍA

PIXEL WORLDS



Aterrizado en Steam, «Pixel Worlds» tiene un título muy descriptivo. Con libertad para que los jugadores construyan, destruyan y recolecten en 2D.
pixelworldsgame.com

CHROMA SQUAD



Este título es toda una sensación, aunque lleva un par de años por ahí. Originario de Brasil, es el juego que nunca tuvieron los Power Rangers.
chromasquad.com

NEW FRONTIER DAYS



Ark System Works hace grandes juegos de lucha, pero hoy nos quedamos con algo de un estilo algo menor, con la gestión rural con castillos.
arcsystemworksu.com

MEGA MAN LEGACY COLLECTION 2



El genial Mega Man volverá este agosto con las entregas 7 a 10, un modo desafío, mezclas varias, clasificaciones online y un reproductor de música.
megaman.capcom.com

No hace mucho que tuvimos una experiencia intensa en un juego lleno de cuadros, «Layers of Fear». Pero el terror no es la baza de «Last day of June». Otro intento de ver los videojuegos como una forma de expresión, arte dentro del arte, con mucho talento.

LAST DAY OF JUNE

Cuadros para viajar por el tiempo

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** Ovosonico **Disponible:** 2017 **Precio:** No disponible **Web:** *ovosonico.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Como una película de dibujos animados para adultos. Así es como vemos «Last day of June». Porque tiene una de esas historias que llegan muy dentro. Pero, también, por el aspecto visual y sonoro, con una música que parece ser la inspiradora de toda su historia. Una pieza llamada "Drive Home", de Steven Wilson.

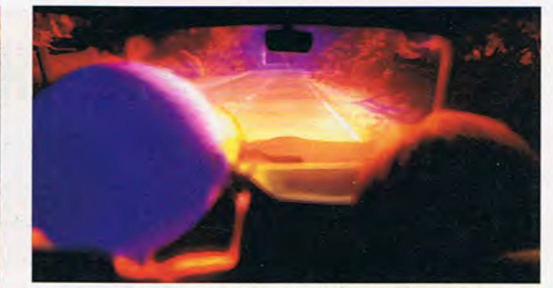
A Massimo Guarini le conocemos por ser responsable de «Murakasi Baby», la obra anterior de Ovosonico, su estudio, pero «Last day of June» es algo totalmente nuevo. Su acabado es diferente, donde todo parece pintado con técnicas como el puntillismo. Pero, una vez en movimiento, da la sensación de estar ante una película de animación, una de las buenas.



Los rostros sin ojos o boca, junto a colores lavados, dan pie a que nos centremos en lo que pasa. Cómo empieza todo y por qué debemos ver el juego como un lienzo. Uno que desborda arte. De momento, tenemos la idea de viajar por el tiempo a través de los cuadros. También, que el juego promete despertar alguna que otra lágrima. No son dibujos para niños. De paso, sabemos que a la gente de Ovosonico les gusta la misma música que a nosotros y también coincidimos en lo que es arte.



El apartado visual de «Last day of June» es una maravilla que queremos ver en todo su esplendor.



Todo se desata en este paseo idílico, donde el coche, ese túnel y una tragedia dan forma al último día de June.

DEMOS

THE GREAT ACE ATTORNEY 2



Puede que te suene a consola portátil, pero no. «The Great Ace Attorney 2» también es un juego para PC y tiene demo en su web. ¡Sale hasta Sherlock Holmes!
■ *capcom.co.jp/dai-gyakuten2/trial/*

THE FALL OF LAZARUS



Ya podemos probar la demo "The First Passenger" de este título espacial. Otro más que pone Unreal Engine al servicio de la primera persona.
■ *thefalloflazarus.com*

STIX: SHARDS OF DARKNESS



Estar con los malos no es fácil. De ahí que Stix suponga un reto para jugadores acostumbrados a ser algo más humanizado. ¡No te pierdas esta demo!
■ *styx-thegame.com*

DIARIO DE DESARROLLO

SOMBRAS DE GUERRA



Con «Sombras de Guerra» todo es más grande y complejo que en su predecesor. Incluso con HDR, como vemos con cada nuevo vídeo.
■ *youtu.be/Lo5bFs-H414*

AGENTS OF MAYHEM



Un villano nuevo, Gaunt, otra área, el Arca, o Johnny Gat de «Saints Row» se unen a la fiesta entre los detalles de «Agents of Mayhem».
■ *aomthegame.com*

SLICK CITY



En Roccat quieren que sepamos todo lo posible de Slick City. Nos enseñan los escenarios, cómo organizar nuestro equipo y más....
■ *sickcity.com*

ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY



Panache Digital es un estudio muy ligado a «Assassin's Creed», pero «The Humankind Odyssey» es muy distinto, con la narrativa como base.
■ *panachedigitalgames.com*

A base de actualizaciones, algunos juegos logran aquello que no tenían cuando salieron, pero muchas veces no les damos otra oportunidad. ¿Seguro que no eres de los de dar segundas oportunidades? Aquí tienes unas cuantas razones para cambiar...

MAFIA III, PIEDRAS SIN REMOVER

John Donovan lo sabe

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Hangar 13 **Disponible:** 30 de Mayo 2017 **Precio:** 14,99 € **Web:** *mafiagame.com* **INTERÉS:**

«Piedras sin remover» va de dar más variedad y oportunidades a quien no se ha decidido aún a probar este interesante juego de Hangar 13.

La historia de Donovan nos hace ver dónde acaba la jurisdicción de la CIA. Aunque empezaremos por la familiar New Bordeaux, subiremos a un avión y terminaremos en un silo secreto. Si lo ponemos así, más bien parece una de espías. A nivel jugable hay misiones en las que cañonear a todo, bastante cooperación y humor muy bien traído.







En las historias de mafiosos en EE.UU. pega bastante un pasado ligado a una guerra, sobre todo el ya más que conocido conflicto de Vietnam.

TRACKMANIA² LAGOON

Que ir al paraíso no te quite de conducir

Género: Conducción **Idioma:** Español **Estudio:** Nadeo **Disponible:** 23 de mayo 2017 **Precio:** 19,99 € **Web:** *trackmania.com* **INTERÉS:**



No puede ser que te hayas resistido a «Trackmania» hasta ahora, así que en este lago que trae el nuevo contenido, quizá te veas como pez en el agua. Porque viene a ser una visión renovada de lo que ya teníamos en «Trackmania Turbo», pero con «Trackmania 2» bien integrado y conectado, y nos las vemos con modos nuevos de lo más tropicales.

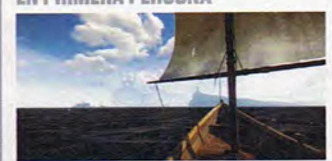
Si quieres jugar en solitario, «Trackmania 2 Lagoon» tiene una campaña para ti. Lo que vemos nos encanta desde el primer momento, con un entorno paradisíaco, rodeado de obstáculos y espacios geniales para correr.





MODS

THE WITCHER 3 EN PRIMERA PERSONA



Lo pedimos siempre que no se nos concede, así que estamos contentos con este mod que pone en primera persona el gran título de CD Projekt.

youtu.be/QRRXBSCO8vs

ALIEN TRILOGY PARA GZDOOM



A lo mejor no jugaste a «Doom Alien» en su día. Ahora puedes ver cómo se porta la saga en GZDOOM.

moddb.com/mods/aliens-the-ultimate-doom

MINECRAFT WYNNCRAFT



El mod total para convertir «Minecraft» en un MMORPG sigue a buen ritmo. Ojalá se adapte bien a la versión 4K con HDR.

wynncraft.com

FALLOUT 4 PILGRIM



No pasa nada por confundir este mod para «Fallout 4» con un juego de terror. Es su intención.

nexusmods.com/fallout4/mods/23845

Cada pocas semanas vemos un juego nuevo de cartas, pero estas también han sustituido elementos habituales en muchos géneros. Aunque todavía hay quien enseña árboles de habilidades de una forma mucho más tradicional.

ACTUALIZADOS

CROSSOUT



Vivir en un mundo tras el apocalipsis no es lo mismo si no puedes crear tus propios vehículos.
■ *crossout.net*

KEYSTONE



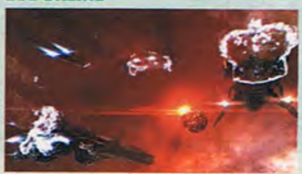
Digital Extremes ahora trae una mezcla de habilidades con cartas y FPS frenético, listo para su alfa.
■ *playkeystone.com*

BATTLE BREAKERS



Parece que a Unreal Engine no se le resiste nada, por pequeño que parezca el proyecto. En PC o móvil, puedes probar cómo evoluciona.
■ *epicgames.com/battlebreakers*

EVE ONLINE



Las novedades de «Eve Online» incluyen ahora más opciones para diferenciar colores.
■ *www.eveonline.com*

THE ELDER SCROLLS LEGENDS



La primera expansión se llama «Heroes of Skyrim» y permite dominar el lenguaje dragón.
■ *bethesda.net*

DREADNOUGHT

Cuanto más grandes, más importantes

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** inglés ■ **Estudio/compañía:** Yager ■ **Lanzamiento:** Disponible
■ **Web:** *greybox.com/dreadnought* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Hace casi dos décadas que en Yager nos empezaron a hablar de naves. Ahora, tras un período de incertidumbre, por fin tenemos un título nuevo con el que sigue su saga. Esta vez, con unas naves enormes desde las que salen enjambres de cazas dispuestos a destruir lo que se ponga por delante. Lo importante aquí es ser quien manda y sacar adelante la flota.

Ataque masivo

Las 61 naves de «Dreadnought» son un espectáculo, una delicia para cualquier aficionado a las sagas espaciales. Con inspiración variada, para que elijamos a ciegas nada más empezar. Después veremos que las clases son importantes, con mayor potencia de fuego, defensa o maniobra. Tres facciones, Jupiter Arms, Akula Vektor y Oberon varían entre lo sofisticado y espiritual, con sus propios árboles de mejoras.

En cuanto a las opciones, aparte del mantenimiento y personalización, podemos crear verdaderas flotas y unirnos a escuadras online. Los controles son directos, nada de esperas. Con un premio al juego en equipo, mientras miramos cuánta energía nos queda y que debería hacer cada una de las cinco clases disponibles. Vamos, que, si te gustan las naves, deberías empezar ya con este Free2Play.



Aunque nos creamos invencibles, eso dura poco. Rodéate de un buen equipo para disfrutar del multijugador de «Dreadnought».





APÚNTATE A LA BETA

THE CREW 2



La segunda parte de «The Crew» promete llevarnos a muchos sitios nuevos. Además, lo podremos hacer por tierra, agua y aire. Eso sí, antes convendría que nos apuntáramos a las versiones beta que ya están disponibles en su servicio online UPlay.
■ *ubisoft.com*

SKULL & BONES



«Skull & Bones» también estuvo en el E3 2017. Lo que parece una extensión de «Assassin's Creed Black Flag», su parte marítima, promete batallas navales espectaculares, con bandos que distinguiremos por las banderas y botines a recoger de los barcos vencidos.
■ *ubisoft.com*

El E3 ha servido para destapar muchas ediciones coleccionista, con «Far Cry 5», «Assassin's Creed Origins Gods Edition» y más. Pero no nos conformamos con esto. Queremos rellenar todos los huecos de las estanterías, un mes más.

ARK SURVIVAL EVOLVED LIMITED COLLECTOR'S EDITION

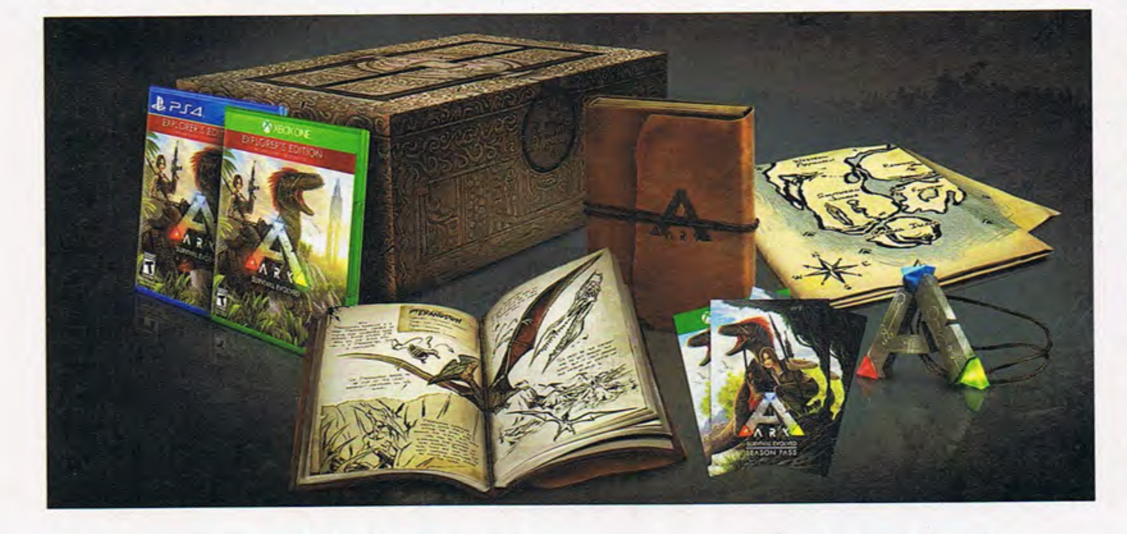
No es un juego de la prehistoria...

Género: Sandbox **Idioma:** Español **Estudio:** Wildcard **Disponible:** 8 de agosto 2017 **Precio:** 174,95 €
Web: *game.es* **INTERÉS:**

Con millones de personas ya en las islas de «ARK Survival Evolved», no nos preocupaba una edición física del juego. Sin embargo, Studio Wildcard ha emprendido una nueva fase de su proyecto. Para esto llega la edición coleccionista, que saldrá a la venta el 8 de agosto de 2017.

El pack incluye el juego, aparentemente en formato físico. También un pase de temporada con los tres paquetes de expansión. Sí, esos que han desatado la polémica al vender alguno durante el período de desarrollo. Además de lo mencionado, vemos una libreta forrada con imitación a piel, que muestra el catálogo de bestias inicial. A esto unimos un collar, un mapa en tela, un póster y un arca para que tu colección sea más exclusiva.

Los contenidos descargables prometen más de 900 horas adicionales a la duración del juego, repartidas entre las tres ampliaciones. Estos incluyen las Tierras chamuscadas y otros que no estarán disponibles hasta después de lanzarse la versión comercial de «ARK Survival Evolved». En cuanto al juego base, es un sandbox total, con posibilidad de crear comunidades y fortalezas en cooperativo, defendernos de otros jugadores y de los seres que habitan las islas, así como desarrollar nuestros personajes y explorar hasta el último rincón, por aire, tierra y agua.



DE COMPRAS

PIXEL PAL



Ya te hemos enseñado Pixel Pal antes, pero no podemos dejar pasar el verano sin el Vault Boy, Megaman o hasta Luigi iluminando las noches.
game.es

MONOPOLY DRAGON BALL Z



El icono de la cárcel es el mismo, pero este Monopoly nos invita a viajar por Namek o ver qué ofrece Capsule Corp. a cambio de nuestro dinero.
game.es

FUNKO MORROWIND



Con los muñecos Funko no hay mes que nos quedemos sin ver algo nuevo. Esta vez, celebramos el lanzamiento de «TESO Morrowind».
game.es

TIME COLLECTOR'S EDITION



Aunque tengas «RiME», a lo mejor esta edición especial te llama y te decides a guardarla como buen coleccionista. Con banda sonora y mapa en tela.
game.es

PARA TU COLECCIÓN

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS EDICIÓN COLECCIONISTA



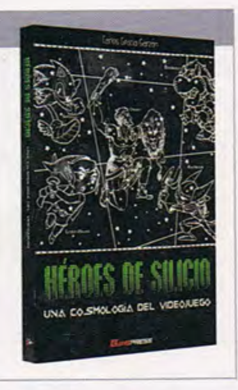
¿Qué te parece? El bueno de Blazkowicz vuelve y en esta edición coleccionista de «Wolfenstein II» tiene muy buena pinta. Una que incluye la figura articulada con un arsenal a elegir. También traerá una caja especial, un manual, póster, el juego en formato físico y más accesorios. Vamos, como si se tratara de uno de esos juguetes de los ochenta, antes del Spectrum 128+ o el Amstrad CPC.
bethesda.net

LECTURAS

HÉROES DEL SILICIO

De la forma más visual posible, como una colección de imágenes con pies de foto, "Héroes de Silicio" es fascinante. Cuenta una parcela de esa historia que algunos hemos vivido casi desde sus inicios, con mensajes cruzados, lanzamientos de hardware y juegos.

El autor es Carlos García. Un profesor que tiene el ocio digital como pasión. Hay datos curiosos y personajes que justifican la importancia del sector, hasta nuestros días.
gamepress.es



■ **Evento:** Inauguración de Movistar Riders Center ■ **Juego:** Varios ■ **Fecha:** Desde junio 2017 ■ **Más detalles:** *movistarriders.gg*

MOVISTAR RIDERS ESPORTS CENTER

Nos pasamos por la inauguración del mayor centro eSports en España. Unas instalaciones con todo para mejorar, competir y retransmitir la emoción.





Si hablamos de una gaming house nos solemos referir a todo un hogar. Un sitio donde dormir, entrenar, aprender y dedicar el tiempo a los deportes electrónicos. En compañía de expertos, entrenadores, compañeros, sin distracciones y muy centrado todo en la competición.

En el centro cultura Matadero de Madrid ya podemos visitar las instalaciones de Movistar Riders. Jorge Sáinz, mánager del equipo, nos invitó a dar un paseo por sus dependencias.

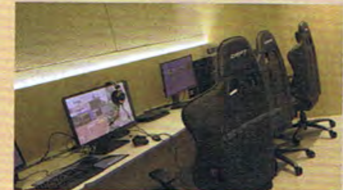
Dentro del juego

En el interior del centro vemos que se ha dedicado un gran esfuerzo a transmitir los eventos en directo. La edición se lleva a cabo en salas independientes, donde profesionales de medios audiovisuales dan forma a todo un abanico de programas, incluso directos, que tienen lugar en la Arena, un pequeño estadio donde jugar ante público real. Así los jugadores podrán acostumbrarse a la presión.

Nos llamó especialmente la atención la zona de vestuarios. Un reflejo de lo que vemos en estadios de primera división, con armarios individuales y gran atención por la figura de cada jugador. En la parte técnica, junto al personal directivo, también vimos que Movistar presta atención especial a la salud, con personal médico de primera línea.

Las salas de entrenamiento están dotadas de hardware potente y sillas de calidad muy cómodas. Los primeros equipos en usarlas han sido los de «Overwatch», «LoL» y «Call of Duty», aunque el resto de juegos también tienen puestos reservados.

Este centro es un ejemplo del nivel que alcanzan los eSports, con gran visión de futuro y medios para competir al máximo.



SALÓN DE LA FAMA

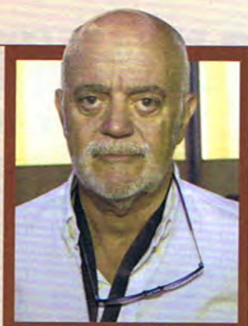


LUIS DE LA SERNA

Doctor en medicina, especializado en cuidados intensivos, Luis de la Serna ha sido responsable en el Hospital Puerta del Hierro y de la sección en el periódico El Mundo. Ahora lo es del área en el equipo Movistar Riders.

Nos cuenta que la parte fácil y poco atractiva de un médico en los eSports es cuidar las posturas frente a la pantalla. Lo atractivo es obligar a todos a hacer ejercicio, cuidar su nutrición, diseñar las normas como en cualquier deporte y mejorar la competitividad.

Para el futuro, el objetivo pasa por potenciar los videojuegos activos. No solo para jugadores de eSports, sino para todo el mundo. Mejorar la calidad de vida puede ser uno de sus grandes logros. Pasar por los Juegos Olímpicos e innovar es, también, un paso más para lograrlo.



Un objetivo médico en eSports es no tomar sustancias prohibidas en deportes de competición.

Evento: ESL One Colonia **Juego:** CS:GO **Fecha:** 7 a 9 de julio de 2017 **Lugar:** Alemania **Más detalles:** *esl-one.com*

EL MAYOR EVENTO EUROPEO DE CS:GO

El Lanxess Arena se prepara para vivir una edición más del ESL One de Colonia. Ya tenemos los datos de cara a los enfrentamientos finales.

Más de 30 enfrentamientos tendrán lugar entre el 7 y 9 de julio. Con, G2 Esports, SK Gaming, Virtus.pro, Natus Vincere, North, OpTic Gaming, Cloud9, Immortals, FNATIC, Ninjas in Pyjamas, FaZe Clan y mousesports entre los invitados, que se acompañarán de Space Soldiers, Heroic, Team Liquid y TyLoo para completar el plantel.

En cuanto al formato del evento y la programación, ha salido de una votación entre los equipos. Durante la semana de competición veremos una fase de grupos con formato suizo, donde los ocho mejores equipos se clasificarán. El fin de semana tendrá eliminatorias, con cuartos de final y semifinales hasta llegar a la gran final.

El horario de apertura será desde las 11:30, salvo el viernes, que el público podrá acceder a las 8:00h. Pero si solo quieres ver la Grand Finals, puedes conectarte a las 16:00h del domingo 9 de julio.



Evento: Dreamhack **Juego:** Varios **Fecha:** 13 al 16 de julio **Lugar:** Feria de Valencia **Más detalles:** *dreamhack.es*

DREAMHACK VALENCIA

Ya es uno de los eventos de eSports más animados del panorama internacional, rodeado de mucha diversión y experiencias variadas.

Torneos de «CS:GO», «LoL», «Overwatch», «StarCraft 2», «Hearthstone», «Paladins» y «Smite» están en el menú de la Dreamhack Valencia este año. El evento, que tiene lugar entre el 13 y 16 de julio, sin embargo tiene mucho más que ofrecer, porque no solo vas a encontrar eSports.

En paralelo a las competiciones más sonadas también habrá una zona LAN con diversos títulos, como «FIFA 17» o «Rocket League». Eso y sitios para comer y divertirse. Los torneos de «Guitar Hero» y «Just Dance» vuelven, junto a concursos de Cosplay, laser combat, exposiciones o charlas.





LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



HGC TAMBIÉN JUEGA

El campeonato profesional de «Heroes of the Storm» tuvo una cita en el "mid season brawl", entre el 10 y 20 de junio, con la vista puesta en el Clashes de julio.
heroesofthestorm.com

1 MILLÓN PARA QUAKE

Bethesda ha arropado la presentación de «The Quake World Championship» con un millón de dólares para el premio, en su evento final de la QuakeCon.
bethesda.net

TEMPLADO



YAHOO LO DEJA

Tras la venta de Yahoo a Verizon, parece que su iniciativa por los eSports se va a quedar en nada, tras un año desde su puesta en marcha.
yahoo.com

MÁS DATOS ANUALES

Global Sports Innovation Center (GSIC), con Mediapro, Orange y Microsoft han creado un grupo de trabajo sobre eSports que analizará el sector.
sport-gsic.com

FRÍO



E3 2017

Las conferencias dejan poco sitio para que los eSports ocupen portadas durante el E3. Parece que la industria tradicional, al menos en consolas, no se adapta.
E3expo.com

ESPORTS POR CIUDADES

En Madrid, Barcelona y Valencia es donde más se compite, pero deja las ciudades de habla hispana muy abajo en su ranking mundial.
onlinechampion.com

¿QUÉ ES UN DISEÑADOR DE JUEGO?

PLANIFICADOR, PRODUCTOR, COORDINADOR, JEFE, DIRECTOR...



La figura del diseñador de juego es aún desconocida entre el público generalista que, normalmente, tiende a confundirla con la del director de cine, el productor o, genéricamente, el jefe. Sin embargo, pese a tomar elementos de todas, ostenta funciones propias y su figura es clave en el desarrollo de videojuegos.

Hideo Kojima, Sid Meier, Shigeru Miyamoto, Roberta Williams... si alguien ha tenido un contacto mínimo con los videojuegos en los últimos 20 años es posible que le suene alguno de estos nombres: son reconocidos diseñadores de videojuegos.

No todos comenzaron así. Shigeru Miyamoto, flamante ganador del premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, comenzó pintando máquinas recreativas en una Nintendo que en 1977 comenzaba a diversificar su negocio hacia los videojuegos de salón recreativo. Al padre de «Donkey Kong» le gustaba trastear con juguetes cuando «Space Invaders» comenzaba a hacerse popular, pero no pensaba en ser diseñador de juegos.

Es un hecho que la industria japonesa carecía de ellos por entonces y tardó en comenzar a tenerlos tal y como los conocemos hoy en día. Se les llamaba "Kikaku" o planificadores (Barnett, JC. (2007). *Working In Japanese Game Development: The Other Side Of The Rainbow.* Gamasutra) y, aunque parecidos, era una definición demasiado amplia para una miríada de roles que alguien debía asumir y que nadie parecía preparado para hacerlo.

Sid Meier comenzó siendo programador de sistemas de cajas registradoras para grandes almacenes. Fundó MicroProse junto a Bill Stealey en 1982 y comenzó a desarrollar videojuegos para Atari 8-bit, Commodore 64 y PC, como «Spitfire Ace» o «Sid Meier's Pirates!». Tuvo que esperar hasta su juego número 23 para alcanzar la fama: «Civilization» creó una franquicia que ha vendido alrededor de 35 millones de copias.

Como comentó en una entrevista (Gaudiosi, J. (2016). *Interview: Sid Meier reflects on 25 years of Civilization.* PCWorld), Meier no esperaba ser diseñador de juegos. Descubrió, junto a su compañero Bruce Shelley, que existía la necesidad no sólo de programar o proveer de gráficos un juego, si no de pensar en el mundo, las reglas y las interacciones que iba a proporcionar al usuario a un nivel cada vez más profundo, en función de las posibilidades hardware.

Entre programadores y diseñadores gráficos

Estos dos ejemplos pertenecen a la historia lejana de la industria, si bien ambos creativos se encuentran en activo. Dada la corta vida de esta industria, ambos simbolizan muy bien el problema al que se enfrentaban los profesionales de entonces y el público de ahora, aunque con matices que los diferencian. La función del diseñador es desconocida y confundida con la de otros roles de industrias culturales cercanas.

Los diseñadores de juego no estaban allí desde el principio,



Todavía inmerso en el desarrollo del nuevo Mario, Shigeru Miyamoto es la viva imagen de los videojuegos de cara al público mainstream.



«Civilization VI» es el siguiente paso en la franquicia lanzada por Sid Meier y considerada uno de los pilares de la estrategia en PC.

como programadores y grafistas. La joven industria de la época sólo conocía la necesidad de implementar funcionalidades y pintar gráficos, pero la experiencia comenzaba a desvelar que había muchas más problemáticas que resolver desde otro prisma. De ambas disciplinas surgen profesionales que tratan de responder a las cuestiones que plantea el diseño de juego, siempre desde la perspectiva que aportan ambas ramas de conocimiento, revelando a lo largo del tiempo que se trata de una posición que hay que desarrollar a tiempo completo.

Es mayor la cantidad de programadores que asumieron el rol de diseñador debido a su formación previa. La ingeniería informática requiere de un diseño previo al desarrollo, donde se especifican las características que ha de tener un producto, ya sea una herramienta o un juego. Dado que la finalidad es la de implementar una solución, se hace natural pensar que alguien que se maneje con soltura en el lenguaje técnico puede ser la solución óptima. Después de todo, el encargado de diseñar y comunicar el juego a un programador necesita poseer fuertes conocimientos de lógica para transmitir la información a sus compañeros con éxito.

Por otro lado, desde el grafismo han surgido menos diseñadores, pero también han aportado una visión necesaria. Un diseñador gráfico proporciona respuestas y procesos a necesidades artísticas de un cliente, mientras que el artista se encarga más de hacerse preguntas. Esta distinción es lo que define la diferencia, de forma esquemática, entre grafistas y artistas, ya que el mundo de los videojuegos necesita de los primeros. Estos han aportado su visión holística del proceso creativo con el que ha sido posible crear mundos complejos, coherentes y bellos, mediante procesos industriales que aseguraban calidades cada vez mayores.

Desideratum: las competencias del diseñador de juego

Un diseñador de juego necesita comprender el trabajo de ambos perfiles y recoger conocimiento



El proyecto de «Greenheart Games», obra de los hermanos Patrick y Daniel Klug, trata de ponernos a los mandos de un estudio de videojuegos.

> **“El líder más carismático o el diseñador más sabio no serán buenos sin una capacidad para comunicar con éxito”**

YOKO TARO Y «NIER: AUTOMATA»



Yoko Taro es uno de esos diseñadores que diseña juegos raros para gente rara, según sus propias palabras. En «NieR: Automata», el creativo sitúa la acción en el año 11.945, durante la 14ª Guerra de las Máquinas, y nos pone al mando de dos androides que han sido enviados a la Tierra como último recurso para recuperarla. La intención es mostrarnos el sin sentido en el que se ha convertido el conflicto y, no ya si los robots son capa uestra cómo un juego puede ser vehículo de reflexión cultural a la vez que un producto de entretenimiento al nivel de cualquier otro, como ya ha demostrado el cine o la literatura. El éxito que ha precedido a su lanzamiento demuestra cómo existe un público ávido de juegos con alto contenido cultural.



de ellos para desarrollar sus labores con éxito. Debe aspirar a comprender todos los aspectos del desarrollo. Pero eso no es más que una parte de sus competencias.

Primero, hay una competencia ineludible: jugar mucho. El diseñador de juegos tiene que jugar todo lo posible, sin importar a qué. Además, a mi juicio, existen otras tres competencias clave que necesita un diseñador de juego.

La primera competencia que suele asociarse al diseñador de juego es la del liderazgo. Dada su situación a medio camino entre unos y otros, los diseñadores tienden a adquirir una posición de toma de decisiones y liderazgo que parece fusionarse con la de un jefe. Es posible, pero no condición sine qua non, que un líder sea el jefe, pero un líder no es un jefe por definición y cualquier rol dentro del equipo puede cubrir la vacante. Aún en la situación en la que las necesidades de liderazgo en un desarrollo son cubiertas por un diseñador, eso no le convierte en el jefe: un diseñador está al mismo nivel que sus compañeros, aunque sus disciplinas sean distintas, pues es un elemento más. Esta es una de las confusiones más comunes y en ocasiones más dañinas para el entorno laboral. Por todo esto, un diseñador ha de tener claro su papel dentro del equipo, sea o no el líder del mismo, y recordar constantemente que su posición presta un servicio a determinadas necesidades del proyecto o a sus compañeros.

La segunda competencia es el conocimiento. Una pregunta habitual del público es la de qué se necesita saber para ser diseñador, qué hay que estudiar y, sin duda, esta es una de las respuestas más sencillas pero que a la vez provocan más confusión: un diseñador ha de saber de todo. El proceso de diseñar juegos puede resumirse como el arte de elaborar experiencias, y para conseguir elaborar experiencias increíbles no hay conocimiento inútil. Por supuesto, nadie tiene el tiempo necesario para aprender todo, pero un diseñador de juego ha de mostrar una disposición especial por el aprendizaje sin límite. Nunca sabe qué pieza de conocimiento le va a dar la respuesta a esa pregunta que todo el equipo de desarrollo se hace y que el proyecto necesita para sobresalir.

La tercera competencia que encuentro clave es la comunicación. El líder más carismático o el diseñador más sabio no serán buenos en su trabajo sin una capacidad enorme para comunicar con éxito. Por un lado, porque transmitir conocimiento es una tarea compleja, pero también porque una mala comunicación puede enterrar cualquier proyecto. Los diseñadores se ven en la posición de interactuar con programadores y diseñadores gráficos, y han de saber traducir las ideas y las necesidades de los unos hacia los otros. Además, necesitan saber verter su propio conocimiento en cualquier foro sin esperar un enten-

> **“La introspección es también otro valor necesario, pues un diseñador ha de ser crítico consigo mismo y con su trabajo”**



Hideo Kojima lanzó la nueva entrega de «MGS» con el fin de cerrar la historia y explorar temas como la venganza, la pérdida y la línea entre el bien y el mal.



Ken Levine diseñó una experiencia nueva con la saga «BioShock», que juntaba inicialmente los conceptos "bajo el agua", "FPS" y "Ayn Rand".

WEAPPY STUDIO Y «THIS IS THE POLICE»

Situado en Minsk, Bielorrusia, Weappy Studio es un pequeño estudio indie que ha sabido trasladar un potente conflicto moral al jugador, al ponerle al mando de un comisario de policía que, a solo 180 días del retiro, ha decidido enfrentarse a la corrupción tras años viviendo de ella.

El jugador se debate constantemente entre servir a los intereses del ciudadano, doblegarse ante los poderosos mafiosos o cumplir con su deber de forma inocua, caiga quien caiga. A lo largo de los últimos 6 meses no encontraremos en mitad de una guerra de familias mafiosas, asesinatos, asuntos relacionados con el tráfico de personas, drogas y los poderes fácticos de la ciudad, como el alcalde o el obispo. Además, el personal, para nada digno de nuestra confianza, y la sensación de que sobrevivir en un mundo corrupto es más difícil de lo que puede parecer cuando es tu vida la que depende de ello, nos perseguirá constantemente.



dimiento natural de sus compañeros. El diseñador engloba áreas de saber comunes con otros departamentos, pero también se especializa en cúmulos de conocimiento enfocados a la experiencia de juego. Este sí es su ámbito privado de conocimiento.

FIAT LUX: El conocimiento del diseñador de juego

Tener ideas no hace a nadie diseñador de juego. Las ideas son comunes, baratas: cualquiera puede tener ideas. Hay que recordar que la franquicia más conocida de la Historia, «Super Mario», trata sobre estereotipos italianos y alucinógenos. Nadie habría pensado que esos elementos podrían ser la base de un juego y, sin embargo, subyacen en un icono de la industria. Y es que la verdadera valía de un diseñador se mide en su capacidad para coger una idea y convertirla en un producto que cumpla las expectativas de usuario y cliente. En esencia: que sea divertida y que sea rentable.

Para conseguir esto, los diseñadores de juego recogen ideas, mecanismos y paradigmas de diferentes disciplinas. La psicología, la sociología, la literatura,... un diseñador investiga estas disciplinas, sus productos culturales y sus interpretaciones para conocer qué necesita para cumplir su objetivo. La introspección es otro valor necesario, pues un diseñador ha de ser crítico consigo mismo y con su trabajo. Verse condicionado por sus propios intereses, sean económicos o culturales, puede comprometer su integridad y eficiencia.

La psicología ha aportado numerosos conceptos. Uno de los más conocidos es el flujo, también llamado "la zona", el estado mental operativo en el que el usuario concentra toda su atención en una tarea. Los diseñadores buscan sumir al usuario en este flujo. Puede resumirse en cinco pasos: tener objetivos concretos; demandar acciones al usuario para conseguir estos objetivos; que el juego reaccione apropiadamente a estas acciones; eliminar cualquier distracción que impida la completa concentración; y recompensar al usuario por su tiempo y esfuerzo. Por supuesto, no es el único concepto que recoge del campo de la filosofía, pero sí es básico para comprender la estructura de cualquier videojuego y saber emularla.

El diseñador ha de ser, además, un gran conocedor de la cultura a la que quiere dirigirse. Como diseñador occidental, conocer cómo influye en nuestra concepción del mundo la tragedia griega, el pensamiento judeocristiano o los valores del Renacimiento y la Revolución Francesa nos acercan a entender el mundo actual, cuáles son sus héroes, sus miedos y sus costumbres.

El diseñador, como agente cultural, no es inmune a tener aspiraciones artísticas y a crear valor intrínseco con sus productos. Esta es una de las facetas más difíciles de equilibrar, pero también de las más satisfactorias: un videojuego no es por definición un producto comercial a la vez que expresión artística, pero puede llegar a serlo.

AD LIB: El propósito de un diseñador de juego

Muchos entran en la industria por ideales románticos de expresión artística. No será un problema siempre que entiendan lo que supone: una industria es la actividad de transformar materiales en productos elaborados. Necesitamos gente apasionada, creativa y con ideas novedosas, pero siempre dentro del marco de que el diseñador necesita de unas competencias formales para su trabajo.

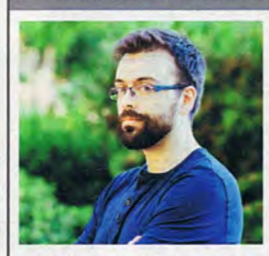
La mezcla de todos los elementos da las herramientas adecuadas para cumplir el propósito: diseñar una experiencia. Transmitir las necesidades a los programadores, a los grafistas y a su cliente. Diseñar los objetivos, las reglas, el mundo. Comprender a sus compañeros, ayudarles, solucionar los problemas que aparezcan y liderarlos cuando sea necesario. Esto es ser diseñador de juego. **S.R.B.**



La influencia del "dieselpunk" y la ambientación decimonónica ficticia dotan de una identidad única a «Dishonored 2», diseñado por Dinga Bakaba.

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



SANTIAGO RODRÍGUEZ BEDATE

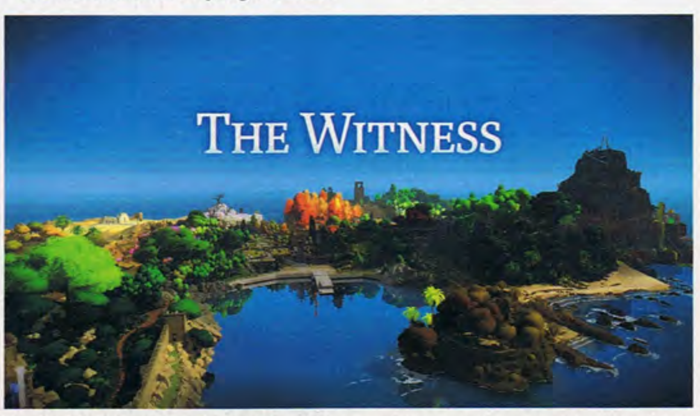
- Santiago Rodríguez Bedate es **profesor de Mecánicas de Juego I en el grado de Desarrollo de Productos Interactivos de U-tad.** Ha trabajado durante 4 años en la industria española del videojuego, publicando 4 títulos para diversas compañías.
- Estudió una **licenciatura de Historia por la Universidad Autónoma de Madrid**, para después completar un **máster en Game Design por U-Tad en 2013.**
- Colabora en grupos de desarrollo independientes, desarrollando varios roles como **diseñador de juego, jefe de proyecto y consultor.**

BIBLIOGRAFÍA

- **Barnett, JC. (2007).** Working In Japanese Game Development: The Other Side Of The Rainbow. Gamasutra: *http://www.gamasutra.com/view/feature/130043/working_in_japanese_game_.php*
- **Gaudiosi, J. (2016).** Interview: Sid Meier reflects on 25 years of Civilization. PCWorld: *http://www.pcworld.com/article/3133567/software-games/interview-sid-meier-reflects-on-25-years-of-civilization.html*



Las influencias mediterráneas y la narrativa ambiental conforman la obra de Tequila Works, estudio español dirigido por Raúl Rubio.



La obra de Jonathan Blow, «The Witness», juega con desconcertar al jugador y demuestra pericia al integrar las mecánicas de juego en el mundo que las sustenta.

EN PORTADA
ALIEN TRILOGY Y SEGA RALLY

Dos portadas para un número... ¡único!

El número 24 de Micromanía nos trajo hace 20 años un montón de buenos juegos y reportajes, pero si por algo pasará este número a la historia de Micromanía es porque nos liamos la manta a a la cabeza y lanzamos una locura de revista con... ¡dos portadas! «Alien Trilogy» y «SEGA Rally Championship» ocuparon, en un número totalmente atípico, la portada –bueno, las portadas– de Micromanía. Se trataba de un número que podemos definir como "reversible", pues se podía empezar por ambas caras y leer normalmente hasta la mitad. Luego, le dabas la vuelta y hacías lo mismo por el otro lado. Pero lo importante era la solución completa de «Alien Trilogy», incluyendo los mapas de todos los niveles, así como el análisis de «SEGA Rally Championship», una increíble versión de la recreativa original que se convirtió en uno de los mejores títulos de velocidad para PC. Un montón de reportajes, guías –«Clandestiny», por ejemplo–, previews y hasta sensacionales concursos redondeaban un número realmente impresionante como no ha habido otro en toda la historia de Micromanía.

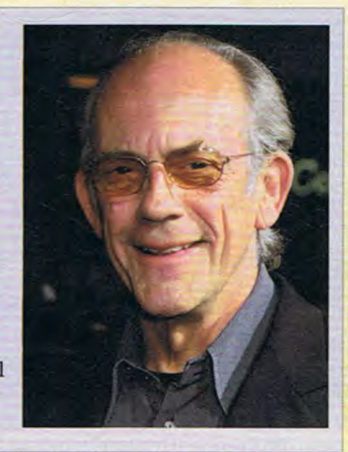
MICROMANÍA 24, TERCERA ÉPOCA

Si hace 20 años ya leías Micromanía, recordarás un número que estuvo a punto de volver un poco loco a todos, pues también nosotros nos volvimos algo locos y lanzamos un número con... ¡dos portadas! Sí, una revista "reversible", para empezar a leer por ambos lados.



¿Estabas dispuesto a pasar miedo en el espacio? La solución completa, con mapas incluidos, de «Alien Trilogy» se mereció una de las dos portadas.

EL PERSONAJE
CHRISTOPHER LLOYD



Sin duda, Christopher Lloyd pasará a la historia como el inolvidable Doc Brown de la trilogía "Regreso al Futuro", pero el genial actor ha tenido un puñado de apariciones en el mundo del videojuego, entre las que destaca «Toonstruck», en el que fue Drew Blanc, protagonista absoluto de una delirante y original aventura producida por Virgin. A sus casi 80 años, sigue en activo.



La versión para PC de «SEGA Rally Championship», que era espectacular, fue uno de los dos juegos elegidos para la portada del número 24 de Micromanía.

DESTACADO
TOONSTRUCK

Atrapado en el increíble mundo de Siempre Feliz

Es raro que una aventura gráfica clásica se concibiera hace ya 20 años como una auténtica superproducción, pero es lo que le ocurrió a «Toonstruck», un juego que tuvo una inversión de casi 8 millones de dólares, un protagonista de excepción –Christopher Lloyd– y medio centenar largo de animadores, programadores y guionistas creando una aventura inspirada en películas como "Quién engañó a Roger Rabbit". ¡Una pasada!







LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS 3D

Los universos 3D se estaban convirtiendo en la norma hace 20 años y el hardware y las herramientas de diseño y programación tuvieron una época estelar, en la que la innovación era constante. Por eso, dedicamos un reportaje abordando todo aquello en este número de Micromanía, contemplando desde las posibilidades de las consolas domésticas al hardware empleado en animación, arquitectura o medicina. Herramientas que lo cambiaron todo.



MICROMANÍA 24 TERCERA ÉPOCA

Hace 20 años vivíamos una época de cambios acelerados. Y este número de Micromanía tenía de todo en todas sus secciones, reflejándolo.


Punto de mira

Command & Conquer: Red Alert

LA GUERRA FRÍA QUE NUNCA TERMINÓ

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Una de las más míticas sagas de estrategia para PC nos presentaba un nuevo miembro de la familia con la llegada de «C&C Red Alert». ¡Fue increíble!



ESCUELA DE PILOTOS

La segunda y última entrega de la guía para jugar con «Hind» nos mostraba todos los secretos para convertirse en un experto en el simulador del helicóptero ruso.

MDK

Seguíamos esperando con toda la paciencia que podíamos la llegada del espectacular «MDK», pero al menos teníamos las imágenes que iban apareciendo del juego de Shiny, para consolarnos -aunque fuera un poco-, haciendo más amena la espera.


MDK


Punto de mira

The Neverhood Chronicles

TRES TONELADAS DE ARCILLA ANIMADA

THE NEVERHOOD CHRONICLES

Una de las aventuras más increíbles, originales y desafiantes que los más veteranos recordarán de hace 20 años, tenía su análisis también en este número.

EN PORTADA
IMPERIVM CIVITAS
Un giro para la estrategia histórica

Ser emperador seguro que no era fácil, pero si además de dirigir a las legiones en la conquista del mundo tenías que sumarle las labores de construcción y gestión, lo único que tenemos claro es que la diversión se tenía que multiplicar. Al menos, era lo que ocurría con «Imperivm Civitas», que vino a dar un giro a la conocida saga de estrategia histórica, cuyo atractivo motivó que se convirtiera en el juego principal de portada del número 143 de Micromanía, hace ya una década.

Construir un imperio

Haemimont y FX plantearon con «Imperivm Civitas» un radical cambio en la saga –o una ampliación de opciones, en realidad– con el que el apartado bélico quedaba en un segundo plano y la estrategia histórica se afrontaba de forma muy diferente. Esa historia, precisamente, era protagonista en un juego que tomaba la base de la construcción urbana y la gestión de la vida de los ciudadanos de Roma –y muchas otras ciudades– como razón de ser. Estudio y compañía, además, afrontaban muchos más cambios en la saga «Imperivm», que iban de lo técnico a los modos de juego. En este último apartado, encontrábamos campaña, misiones y desafíos para comparar puntuaciones online.

El cambio resultó sorprendente para todos, tanto jugadores ocasionales como fans de la saga, y no digamos para nosotros cuando nos contaron el nuevo concepto del juego. El primer contacto que tuvimos con «Imperivm Civitas» en este número final de 2006 nos permitió descubrir los principales apartados del juego, que reflejamos en un completo reportaje. La saga «Imperivm» se renovaba como nunca antes para seguir sumando "ciudadanos".



MICROMANÍA 143, TERCERA ÉPOCA
Hace una década la saga «Imperivm» daba un giro de tuerca a su universo de estrategia y además del combate se pasaba a la construcción y gestión del Imperio. «Imperivm Civitas» ocupaba la portada de un número realmente espectacular.



Las populosas calles de las urbes romanas veían transcurrir la vida de sus habitantes, bajo tu gobierno.



En la gestion de tus ciudades podía ocurrir cualquier incidente, desde derrumbes a incendios.



Roma no se construyó en un día. Con «Imperivm Civitas» la saga dejaba la guerra como un aspecto secundario, para levantar y gestionar todo un imperio.

EL PERSONAJE
EMMANUELLE VAUGIER



Electronic Arts ya consideraba sus grandes títulos más como producciones cinematográficas que como simples juegos, y «NFS Carbono» contó con Emmanuelle Vaugier –conocida por la saga «Saw», entre otras– como una de las actrices relevantes de la historia, dando vida a Nikki, la exnovia del protagonista. Curiosamente, Vaugier ha participado también en adaptaciones de cine de varios juegos, como «House of the Dead II» o «Far Cry».

DESTACADO
JUEGOS DE FÚTBOL

El deporte rey también lo era en PC

Aunque hoy, una década después, el fútbol tiene su representación en PC en un escaso número de juegos, el reportaje que dedicamos en el número 143 nos mostraba el octeto de títulos que ofrecía a los fans del deporte sus posibilidades, ya fuera como simulación –con las inevitables versiones de «FIFA» y «PES»–, como de estrategia y mánager, con nombres como «Championship Manager» y «PC Fútbol» en sus entregas correspondientes. ¡Larga vida al deporte rey!







10 JUEGOS PARA EL 2007



El último número de 2006 nos permitía también mirar hacia el futuro, contemplando algunos de los títulos más potentes que ansiábamos disfrutar en los doce meses siguientes. En este reportaje de anticipación, hicimos un repaso de juegos como «Crysis», «BioShock», «Spore» y otros. Nombres que, como luego se comprobó, estaban destinados a ser revolucionarios, cada uno en su género. ¿Qué queda de aquellas ideas tan originales, hoy?



MICROMANÍA 143 TERCERA ÉPOCA

Sí, hace 10 años teníamos ya una invasión de muchas de las sagas que siguen vigentes hoy en día, aunque hayan cambiado su aspecto...



BATTLEFIELD 2142

La saga «Battlefield» empezaba a jugar con sus "viajes" en el tiempo, y en uno de los primeros títulos futuristas de la misma, planteaba un salto realmente atractivo.

CLIVE BARKER'S JERICHO



Uno de los títulos más sorprendentes de Mercury Steam, que entusiasmó a los fans del horror y de Clive Barker, se dejaba ver en sus primeras imágenes en las páginas de este número de Micromanía. Hoy, 10 años después, sigue siendo un juegazo.



COMPANY OF HEROES

Una completa guía llena de consejos y tácticas para exprimir al máximo el genial «Company of Heroes» se convertía en una gran ayuda para el fan del juego.



NEED FOR SPEED CARBONO

Nuestra preview de «NFS Carbono» nos dejaba muy claro que EA ya se tomaba la saga más como una producción cinematográfica que como un juego más de coches.

CLÁSICOS DE VUELTA

FALLOUT 3



¡Regreso al futuro apocalíptico! La llegada de clásicos de Bethesda a GOG ha arrancado con títulos como «Fallout 3», adaptado -¡por fin!– para su compatibilidad con windows 10.
■ *www.gog.com/game/fallout_3_game_of_the_year_edition*

FALLOUT NEW VEGAS



El siguiente juego de la saga, «New Vegas», también se suma al catálogo de GOG en su versión «Ultimate Edition», con el regalo, además, de «TES Arena» y «TES Daggerfall».
■ *www.gog.com/game/fallout_new_vegas_ultimate_edition*

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION



Para redondear la "campaña", «TES Oblivion» se suma a la lista de clásicos de la compañía. Como los otros, te regala «TES Arena» y «TES Daggerfall».
■ *www.gog.com/game/elder_scrolls_iv_oblivion_game_of_the_year_edition_deluxe_the*

Los clásicos vuelven continuamente en todas las formas imaginables. La retrocompatibilidad vuelve a estar de moda y títulos veteranos reviven cuando menos lo esperabámos.

XBOX ONE X SE HACE MAS RETROCOMPATIBLE

Los juegos de Xbox serán compatibles con la consola

■ **Hardware:** Xbox One X ■ **Idioma:** Español ■ **Compañía:** Microsoft ■ **Lanzamiento:** 7 de noviembre de 2017
■ **Precio:** 499 € ■ **Consíguelo en:** *www.xbox.com y www.game.es* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■



Phil Spencer, el actual mandamás de la división de Xbox en Microsoft, confirmó la retrocompatibilidad de Xbox One X.



Multitud de juegos de la Xbox original están siendo adaptados para su disponibilidad a través de Xbox Live.

Parece que había pasado de moda, pero la retrocompatibilidad del nuevo hardware consolero se sitúa de nuevo como uno de los caballos de batalla de Microsoft, con el lanzamiento de la "nueva" Xbox. La versión hipervitaminada de Xbox One, que se lanzará en noviembre, llegará con una ampliación de este apartado, extendiendo el catálogo de juegos clásicos a muchos de la Xbox original. En la conferencia del E3 2017 –no tan lucida ni impactante como se esperaba–, Microsoft confirmó este punto, destacando títulos como «Crimson Skies» entre los que estarán disponibles –vía Xbox Live– en el lanzamiento de la consola.

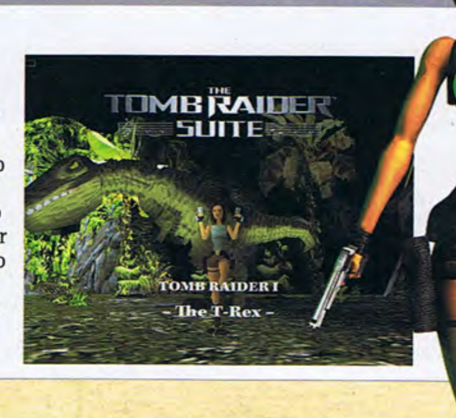


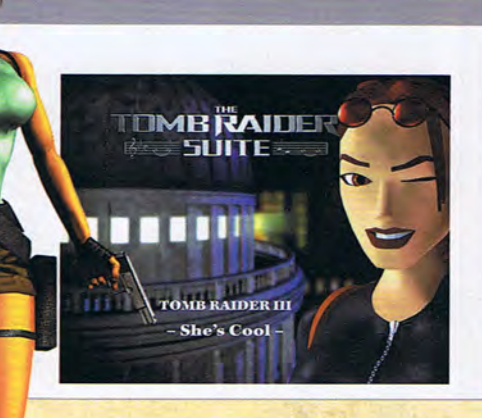
La conferencia de Microsoft en el E3 2017 tuvo como la retrocompatibilidad de Xbox One X como uno de sus pilares, pero tampoco hubo grandes anuncios.

TOMB RAIDER SUENA CADA VEZ MEJOR

THE TOMB RAIDER SUITE

¿La banda sonora del «Tomb Raider» original con la mayor calidad posible? El proyecto de Kickstarter lanzado por Nathan McCree –compositor de la misma– estaba a punto de conseguir su objetivo al cierre de este número de Micromanía. ¿Lo habrá conseguido? La idea es lanzar la BSO orquestada y grabada en vivo en Abbey Road, para estar disponible en agosto. ¡Esperamos que se haya hecho realidad!
■ *http://kck.st/2r2tBy9*





LOS CLÁSICOS ARCADE DE SNK LLEGAN A GOG

La plataforma digital da la bienvenida a títulos míticos

■ **Género:** Clásicos de lucha ■ **Idioma:** Inglés (varios) ■ **Estudio/compañía:** SNK/GOG ■ **Lanzamiento:** Ya disponibles
■ **Precio:** Variados (consultar en plataforma) ■ **Consíguelos en:** *www.gog.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Hay que reconocer que pocas plataformas como GOG están haciendo tanto por los clásicos, para disfrutar a lo grande de la historia del videojuego en el PC. La llegada masiva –¡nada menos que 15 juegos!– de clásicos de SNK ha supuesto una alegría enorme para los fans de la mítica compañía. Y hay razón para ello, viendo los juegos que son: «Metal Slug» del 1 al 3, además de X, a los que se suman «Fatal Fury Special», «Samurai Shodown II y V Special», «The King of Fighters 2000 y 2002», «The Last Blade», «Shock Troopers» y más.





La saga «**Metal Slug**» **es una de las estrellas de SNK** estrenadas en GOG. Cada juego sale a poco más de 5 euros.



Otros títulos míticos, como los «Samurai Shodown», se encuentran entre los quince juegos disponibles de SNK.

LA WEB DEL MES

XTREME RETRO



Opiniones, análisis, reportajes, ensayos, curiosidades... Los contenidos que se puedenencontrar en Xtreme Retro son numerosos y variados y, además, suelen actualizarse con frecuencia, así que se puede considerar como un archivo más que vivo de la historia del videojuego retro. Las referencias múltiples y cruzadas a compañías, juegos, consolas, micros, etc. están organizadas de forma muy eficiente y, desde luego, es una web retro muy completa y recomendable.
■ *xtremeretro.com*



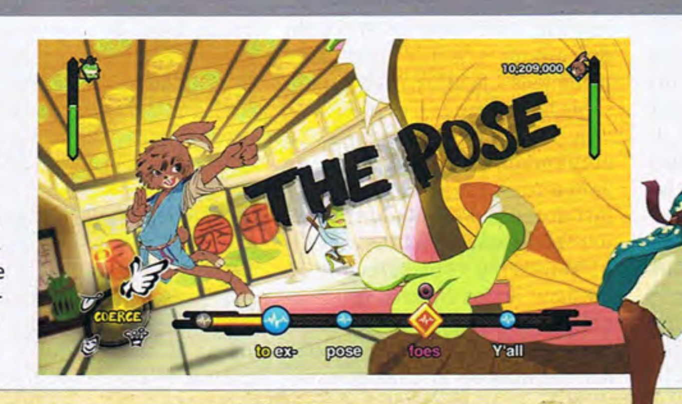
Los juegos son uno de los pilares en contenidos de Xtreme Retro, pero te recomendamos no pasar por alto otras secciones, como los reportajes, para descubrir artículos geniales.



HISTORIA A RITMO DE RAP

PROJECT RAP RABBIT

Otro proyecto de Kickstarter realmente atractivo –aunque parece que no iba a conseguir su objetivo de financiación, al cierre de este número– es «Project Rap Rabbit» un juego musical basado en la Historia de Japón –como suena– de los creadores de «Parappa the Rapper» y «Gitaroo Man», que han combinado sus fuerzas y talentos para una aventura en la que el ritmo y un conejo rapero como protagonistas nos llevarían a un recorrido por la historia nipona. Saldría para PC y PS4.
■ *http://kck.st/2qjvk1n*





CPUs CON 18 NÚCLEOS

Intel Core X reconquista el PC Gaming

Después de confirmar la amenaza de los flamantes procesadores AMD Ryzen, Intel ha dado un puñetazo en la mesa y ha desvelado la nueva familia de CPUs Intel Core X, que incluye una nueva gama Core i9 con hasta 18 núcleos y 36 hilos. ¿Quién da más?

La tregua se ha terminado. AMD e Intel han puesto las cartas sobre la mesa, dinamitando el mercado de procesadores de sobremesa. En apenas dos meses hemos dado un salto evolutivo más grande que en los cinco últimos años. Quizá no sea un cambio revolucionario en la arquitectura de las CPU, pero sí en su rendimiento. Durante años nos hemos tenido que conformar con procesadores de 4 o 6 núcleos. De repente, tenemos en el mercado procesadores de 8, 10, 12, y hasta 18 núcleos y 36 hilos. Algo impensable hace apenas tres meses.

La falta de competencia ha mantenido a la compañía de Santa Clara en su zona de confort durante demasiado tiempo, pero el estreno de las nuevas CPU AMD Ryzen y, especialmente, el anuncio de los futuros procesadores Threadripper con hasta 16 núcleos, ha hecho sonar todas las alarmas en el cuartel general de Intel. Su respuesta se llama Intel Core Serie X: una nueva familia de procesadores i5 e i7 y, atención, una nueva gama i9 que alcanza los 18 núcleos y 36 hilos. ¡Que comience el combate!

Para los usuarios entusiastas

El "target" de Intel para sus nuevos procesadores es el mismo que el de su rival. El gamer ya no es el usuario de PC que demanda el hardware más potente. AMD lo llama "prosumer" e Intel "usuario entusiasta". Pero las dos se refieren al mismo tipo de comprador: jugadores y creativos que no solo usan el PC para jugar, sino también para hacer streaming en directo, grabar vídeos de gameplay, añadir efectos 3D y subirlos a Yotube, participar en competiciones de eSports, o disfrutar de la realidad virtual. Todas estas tareas vuelven a poner a la CPU en vanguardia, arrinconada durante los últimos

años por la GPU. Ahora los usuarios realizan muchas tareas en paralelo: jugar y grabar vídeo, jugar, convertir y retransmitir, o jugar y controlar los sensores de la realidad virtual. Además, la resolución sube de 1080p a 4K, y eso exige una potencia adicional de proceso en la edición de vídeo. En resumen, el usuario moderno de PC exige más núcleos y más hilos para toda esta nueva multitarea. Justo lo que les sobra a los nuevos Intel Core X.









La nueva X-series de Intel calienta el mercado de procesadores y se prepara para competir contra los Threadripper de AMD. Es la guerra de los núcleos y no está nada claro quién la ganará.

Nuevos i5, i7... e i9

La nueva plataforma es en realidad una evolución de las dos arquitecturas actuales de procesadores Intel Core, que aquí se llaman Skylake-X y Kaby Lake-X. No hay nada excesivamente revolucionario. Intel ha aumentado el número de núcleos e hilos, y ha reorganizado la cache. Estrena también un nuevo socket y enfocada a los juegos avanzados, realidad virtual y creación de contenido. La CPU estrella es la Intel Core i9 Extreme Edition, equipada con 18 núcleos y 36 hilos, aunque no estará disponible hasta octubre (lo más probable, hasta 2018). Hablamos más detalladamente de las características de todas estas CPU en las dos páginas siguientes.

> “Por primera vez en años, Intel estrena nueva gama, Core i9, para usuarios entusiastas”

un nuevo chipset, lo que implica nuevas placas base, que tendrás que comprar si quieres usar estos procesadores.

La nueva familia Intel Core X está compuesta por nueve CPUs muy escalables, pues disponen de 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 y 18 núcleos, para todos los gustos.

Las dos más básicas, los modelos i5-7640X e i7-7740X pertenecen a la arquitectura Kaby Lake-X. El resto son Skylake-X. Todas están fabricadas con tecnología de 14 nm y transistores 3D.

La estrellas son, lógicamente la nueva gama i9, que se sitúa por encima de los clásicos i7, reyes indiscutibles durante años. Está

Más allá de los núcleos

La primera característica de los nuevos Intel Core X ya la conocemos: más núcleos e hilos con velocidades que rondan los 4 GHz, aunque para los modelos más potentes aún no se han revelado.

Pero no es la única novedad.

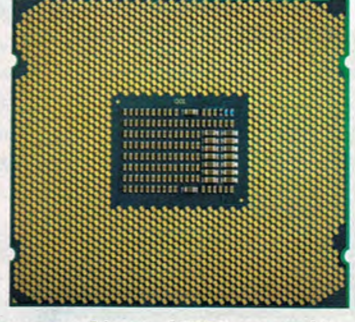
Intel también ha mejorado su tecnología multinúcleo, ahora llamada Intel Turbo Boost Max 3.0. En tareas exigentes es capaz de localizar los dos núcleos libres más rápidos y asignarles el trabajo a ellos. Con esto, según Intel, se gana un 15% en rendimiento en las tareas monohilo, y un 10% en las multihilo.

Otra mejora es la incorporación de cuatro canales de memoria DDR4 de hasta 2.666 MHz, que permitirán editar vídeo 4K o realizar multitarea extrema sin despeinarse. A esto hay que añadir el soporte de la memoria Intel Optane, el revolucionario sistema de almacenamiento de Intel de alta velocidad y baja latencia que permite acceder a los datos hasta 14 veces más rápido que un disco duro tradicional.

Las 44 pistas de PCIe 3.0, conectadas directamente a la CPU, permitirán conectar dos o tres tarjetas gráficas sin perder velocidad, así como discos SSD o conexiones Thunderbolt 3 que se comunican directamente con la CPU y alcanzan una velocidad de hasta 40 Gb/s.

Si eres un apasionado del overclocking, estos nuevos Intel Core X no llevan ningún tipo de bloqueo en los voltajes y las velocidades. Puedes realizar overclocking en cada uno de los núcleos de forma individual, e incorporan nuevas funciones para llevar al máximo tu hardware, como los controles de frecuencia AVX-512 para mayor estabilidad, y el control de voltaje del controlador de memoria, para situaciones extremas. Tienes además las herra-





Todas estas nuevas CPUs necesitan un nuevo chipset, el X299, que vendrá con las nuevas placas que están a punto de salir a la venta.

AMD RYZEN THREADRIPPER



Los nuevos Intel Core X pulverizarán el rendimiento de las actuales CPU de la compañía. ¿Podrá AMD responder al desafío? Parece que sí, y antes de lo previsto.

Los nuevos procesadores AMD Ryzen Threadripper estarán a la venta este verano. Nueve CPUs de 8, 10, 12, 14 y 16 núcleos y hasta 32 hilos, con cuatro canales de memoria DDR4 de hasta 3200 MHz, y velocidades de reloj entre 3 y 3.6 GHz.

Otra características importante es el soporte de 64 canales PCI-Express 3.0, 60 de los cuales se comunican directamente con la CPU. Esto significa que las placas equipadas con procesadores Threaddripper podrán instalar tres o cuatro tarjetas gráficas, o varios discos sólidos M.2, sin perder rendimiento. Los Intel Core X tienen hasta 44 canales PCI-Express 3.0.

Esta "gama alta" de procesadores AMD Ryzen vendrá acompaña de un nuevo chipset y un nuevo slot, englobados en la plataforma X399. Por tanto, también habrá nuevas placas bases. Eso sí, aún no se han facilitado precios.

> “Los cambios de estas CPU pasan por el uso de nuevo chipset y nuevas placas base”

mientas Extreme Tuning Utility y Extreme Memory Profile.

También se ha reorganizado la jerarquía de la caché L2, que pasa de 256 KB a 1 MB de espacio para cada núcleo y se asigna dinámicamente, optimizando su cometido.

Intel ha mejorado el motor de cifrado, que ahora se llama AES-NI, añadiendo nuevas instrucciones para codificar y descodificar el algorimo AES más rápido. Podrás encriptar el correo y discos duros completos y trabajar en tiempo real sin pérdida de rendimiento.

Todos estos ajustes en la tecnología asociada al mayor número de núcleos tienen como objetivo mejorar la multitarea en situaciones extremas. Con los nuevos Intel Core X podremos jugar, grabar vídeo en resoluciones 4K, editarlo y subirlo a las redes sociales, todo al mismo tiempo, sin que ninguna de estas tareas se resienta. El soporte de hasta 3 monitores 4K permitirá trabajar con resoluciones 12K. ¡Es una auténtica locura!

Nuevos chipset y socket

El importante cambio que supone el mayor número de núcleos, así como los ajustes de la caché y el mayor número de canales de memoria y pistas PCIe 3.0, tiene un doloroso peaje: un nuevo chipset y un nuevo puerto, que ineviblemente nos obliga a cambiar de placa base.

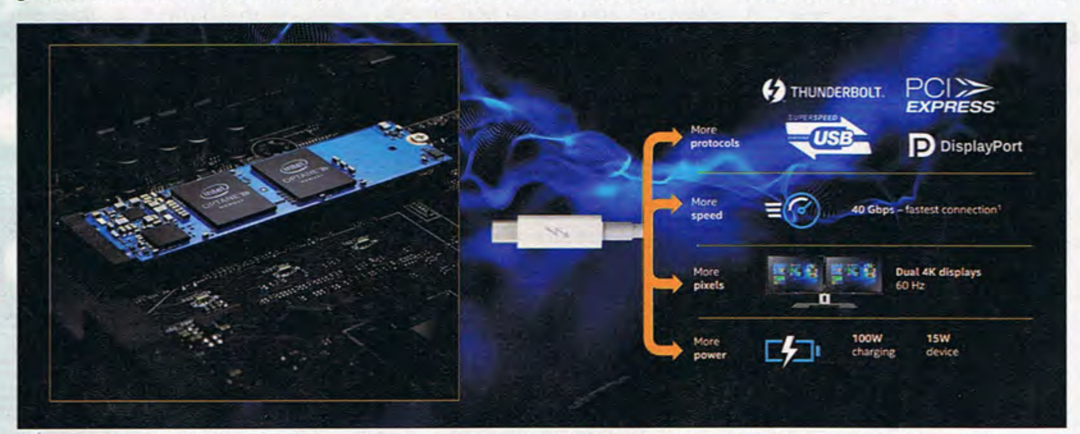
El nuevo chipset X299, fabricado con tecnología de 22 nm, aumenta hasta 30 las pistas de Entrada/Salida de alta velocidad, con tres puertos PCIe 3.0 y hasta cuatro M.2, y soporte de la nueva memoria Intel Optane y el nuevo conector LAN Intel Ethernet I219. La configuración dependerá de la placa, pero está preparado para gestionar hasta 8 puertos SATA 3.0, hasta 10 puertos USB 3.0 y 4 USB 2.0.

El nuevo socket LGA 2066 es compatible con todas las CPUs presentadas, es decir, no se utilizará ninguna variante. Así que una misma placa puede servir para todos. De todos modos, siempre será conveniente revisar con detenimiento las características de cada CPU para asegurarse por completo.

Queda claro, pues, que Intel ha apostado sobre seguro sacándose de la manga una evolución de sus arquitecturas actuales, apoyada en un mayor número de núcleos e hilos, pero sin revolucionar nada, más allá del hito tecnológico que supone multiplicar por cuatro los cores que la mayoría tenemos en nuestro PC. Es un importante aumento de rendimiento, cierto, y la multitarea extrema será una realidad. Pero el precio queda fuera del alcance de la mayoría. Entre 1.000 y 2.000€ la gama i9, y a eso hay que añadir la placa base. La tecnología tiene un precio, especialmente cuando se trata de una novedad... **J.A.P.**



El nuevo gamer ya no se conforma sólo con jugar. Ahora compite en los eSports, sube vídeos a Youtube y streaming en directo a Twitch.



Gracias a Thunderbolt 3.0, un único conector sustituye al USB, HDMI, DisplayPort, PCI-Express, etc. Incluso puede recargar el portátil si ningún problema.

LA PRIMERA CPU CON 1 TERAFLOP

INTEL CORE i9 EXTREME EDITION

Para marcar territorio frente a los procesadores Ryzen Threaddripper, Intel ha desvelado su CPU más potente, el Intel Core i9-7980XE, una "bestia" con 18 núcleos y 36 hilos, lo que constituye todo un récord en el mercado de los procesadores domésticos. Aún no conocemos sus velocidades finales, pero Intel asegura que es el primer procesador de sobremesa que alcanza una capacidad de proceso de 1 TeraFLOP, lo que nos da una idea de su increible rendimiento.

Soporta todas las características que hemos mencionado: Intel Turbo Boost Max 3.0, 44 líneas PCIe 3.0, 4 canales de memoria DDR4 a 2.666 MHz, memoria Intel Optane, etc.

Además está completamente desbloqueado para hacer overclocking incluso a cada núcleo individual.

¿Su único handicap? Que el precio está a la altura de su hardware: ¡costará 1999 dólares! Saldrá a la venta en octubre, aunque es posible que no llegue a las tiendas hasta 2018.



LOS NUEVOS INTEL CORE SERIE X

De momento engloba nueve CPUs pertenecientes a dos arquitecturas diferentes, Kaby Lake-X y Skylake-X. Gracias a su gran escalabilidad acepta diferentes modelos Intel Core i5, i7 y los nuevos i9, en configuraciones con 4, 6, 8, 10, 12, 14, y 16 núcleos.

PROCESADORES KABY LAKE X



Las dos CPU más bajas de la gama son también las que presentan velocidades más altas, a falta de conocer los datos finales de los i9 más potentes.

Se trata del único i5 de la familia, el Intel Core i5-7640X, y el i7-7740X. Ambos con cuatro núcleos, pero el i7 tiene 8 hilos, el doble que el i5. La velocidad base del i7-7740X es de 4.3 GHz, alcanzado unos impresionantes 4.5 GHz en Modo Turbo.

Poseen características bastante recortadas con respecto a sus hermanos mayores. Por ejemplo sólo tiene dos canales de memoria DDR4 a 2.666 MHz, y 15 líneas PCIe 3.0, frentre a los 4 canales y 44 líneas de los modelos superiores. Además no son compatibles con la tecnología Intel Turbo Boost Max 3.0.

No obstante, su caché mejorada y la velocidad de sus núcleos los convierte en excelente procesadores gaming a precio asequible.

MODELO	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CACHÉ L3	MEMORIA	PISTAS PCIE 3.0	INTEL HYPER-THREADING	INTEL TURBO BOOST MAX 3.0	CONSUMO (TDP)	LANZAMIENTO	PRECIO
I5-7640X	Kaby-Lake X	4	4	4 GHz	4.2 GHz	6 MB	2 canales DDR4 a 2.666 MHz	16	No	No	112 W	Julio	242 dólares
I7-7740X	Kaby-Lake X	4	8	4.3 GHz	4.5 GHz	8 MB	2 canales DDR4 a 2.666 MHz	16	Sí	No	112 W	Julio	339 dólares

PROCESADORES SKYLAKE-X CORE i7



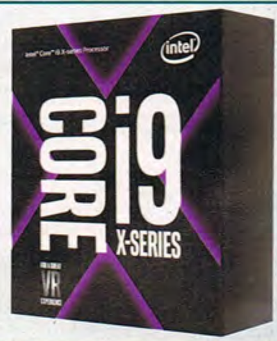
Los dos i7 con arquitectura Skylake-X son los nuevos Intel Core i7-7800X y el i7-7820X. La nomenclatura es muy parecido, como puedes comprobar, pero en la práctica son dos CPU bastante diferentes entre sí.

El primero tiene 6 núcleos y el segundo 8, con velocidades de partida muy similares, en torno a los 3.5 GHz. Ambos manejan 4 canales de memoria (a distinta velocidad) y 28 líneas PCIe 3.0, que como hemos dicho comunican con la CPU componentes vitales, como la tarjeta gráfica, el puerto Thunderbolt 3 o el disco SSD. Cuantas más líneas tengan, más periféricos de alta velocidad se pueden conectar a la vez.

Otra diferencia importante es que el modelo i7-7820X es compatible con Intel Turbo Boost Max 3.0, pero el i7-7800X no. Un detalle a tener muy en cuenta. El consumo ya comienza a ser destacable, en torno a los 140W.

MODELO	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CACHÉ L3	MEMORIA	PISTAS PCIE 3.0	INTEL HYPER-THREADING	INTEL TURBO BOOST MAX 3.0	CONSUMO (TDP)	LANZAMIENTO	PRECIO
I7-7800X	Skylake X	6	12	3.5 GHz	4 GHz	8,25 MB	4 canales DDR4 a 2.400 MHz	28	No	No	140W	Julio	389 dólares
I7-7820X	Skylake X	8	16	3.6 GHz	4.3 GHz	11 MB	4 canales DDR4 a 2.666 MHz	28	Sí	Sí	140W	Julio	599 dólares

PROCESADORES SKYLAKE-X CORE i9



Después de años sin novedades, Intel estrena la gama Core i9, para usuarios entusiastas. Son los i9-7900X, i9-7920X, i9-7940X, i9-7960X, i9-7980XE.

Si en los nuevos i5 e i7 hemos visto notables diferencias entre ambos, entre los i9 apenas existen cambios entre los cinco procesadores anunciados, más allá de los núcleos y la velocidad.

Para saber los núcleos de cada uno, coge la decena de nombre y añádele un 1. El i9-7900X tiene 10 núcleos, y el i9-7920X, 12 núcleos. El resto 14, 16 y 18 núcleos, y el tope de gama, el flamante i9-7980XE. Todos, con el doble de hilos. Aún no se han revelado las velocidades, salvo para el i9-7900X: 3.3 / 4.3 GHz (Turbo)

El resto de características son idénticas: 4 canales DDR4 2.666 MHz, 44 líneas PCIe 3.0, etc.

Un dato interesante es que el consumo del i9-7900X e i9-7920X es el mismo que los i7, 140W.

MODELO	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CACHÉ L3	MEMORIA	PISTAS PCIE 3.0	INTEL HYPER-THREADING	INTEL TURBO BOOST MAX 3.0	CONSUMO (TDP)	LANZAMIENTO	PRECIO
I9-7900X	Skylake X	10	20	3.3 GHz	4.3 GHz	13,75 MB	4 canales DDR4 a 2.666 MHz	44	Sí	Sí	140W	Julio	999 dólares
I9-7920X	Skylake X	12	24	No facilitado	No facilitado	No facilitado	4 canales DDR4 a 2.666 Mhz	44	Sí	Sí	140W	Agosto	1199 dólares
I9-7940X	Skylake X	14	28	No facilitado	No facilitado	No facilitado	4 canales DDR4 a 2.666 Mhz	44	Sí	Sí	No facilitado	Octubre	1399 dólares
I9-7960X	Skylake X	16	32	No facilitado	No facilitado	No facilitado	4 canales DDR4 a 2.666 Mhz	44	Sí	Sí	No facilitado	Octubre	1699 dólares
I9-7980XE	Skylake X	18	36	No facilitado	No facilitado	No facilitado	4 canales DDR4 a 2.666 Mhz	44	Sí	Sí	No facilitado	Octubre	1999 dólares

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

¡PONTE AL DÍA CON LA RX 580 MÁS PODEROSA!

ASUS ROG STRIX RX580 08G GAMING

Producto: Tarjeta grafica gaming **Precio:** 329 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com/es*

Su enorme tamaño en longitud y grosor es un indicativo de que el modelo más "top" de ASUS en la nueva gama RX 580 llega para darte todo lo que necesitas si pensabas en actualizar un equipo que tenga ya más de dos años, en cuanto a la tarjeta gráfica.

La ROG Strix RX58 08G de ASUS ofrece, sobre todo, el equilibrio y la personalización como armas. Es enormemente silenciosa –también consume poco–, sus aplicaciones de control y gestión son intuitivas y eficaces, tiene conexiones para todo tipo de opciones multimonitor y soporta 4K –aunque no es su fuerte–. Su equivalente Nvidia estaría en una buena GTX 1060, pero si eres fan de AMD es una magnífica opción. Lo peor: su descomunal tamaño. ¡Asegúrate de disponer de espacio en tu equipo antes de ir a por ella!

INTERÉS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Motor Gráfico:** AMD Radeon RX 580
- **OpenGL:** OpenGL 4.5
- **Memoria de Video:** GDDR5 8GB
- **Frecuencia del Reloj:** 1380 MHz (Modo OC), 1360 MHz (Modo Gaming)
- **Stream Processors:** 2304
- **Frecuencia de la Memoria:** 8 Gbps
- **Interfaz de Memoria:** 256 bits
- **Resolución:** Máx. resolución digital: 7680x4320
- **Interfaz:** Salida DVI: Sí x 1 (DVI-D), Salida HDMI: Sí x 2 (HDMI 2.0), DisplayPort : Sí x 2 (Regular DP), Soporte HDCP: Sí
- **Conector alimentación:** 1 x 8 contactos
- **Accesorios:** 2 x Tiras de Velcro ROG
- **Software:** ASUS GPU Tweak II y driver, Utilidad Aura (gráfica)
- **Dimensiones:** 29.8 x 13.4 x5.25 cm.
- **Notas:** Para ofrecer una disipación más eficiente, el disipador de la ASUS ROG STRIX RX580 O8G GAMING ocupa 2,5 ranuras, comprueba el espacio disponible en tu equipo antes de adquirir este producto. La frecuencia exacta se encuentra sujeta a las condiciones del sistema.

NUESTRA OPINIÓN

No pretende competir en las más altas categorías de gráficas -ya vendrá Vega para eso-, pero es una opción magnífica para actualizar tu equipo, con posibilidades de personalización y configuración brillantes.



VALORACIÓN POR APARTADOS



CONEXIONES

Si apuestas por un equipo multimonitor, la RX580 de Asus te da todo lo necesario. Ofrece dos DisplayPort -si quieres probar su rendimiento 4K-, dos HDMI y un conector DVI, más que suficientes para no tener problemas.



PRUEBAS



CONFIGURACIÓN

Desde la configuración de parámetros básicos gaming o de vídeo a ReLive, las posibilidades que arroja el software de la RX580 son enormes y ponen en nuestras manos un ajuste único para cada necesidad. Una herramienta potente y flexible para la RX580.



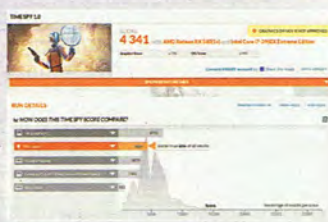
RADEON TWEAK

Como es habitual con los productos de ASUS, todos los ajustes "finos" -OC, modo gaming, voltajes, etc.- se controlan de forma sorprendente con una aplicación sencillísima de usar.



VRMARK

Su puntuación es estupenda (6546), pero esta RX580 se queda algo por detrás de su competidor más directo para RV, la GTX 1060 de Nvidia, aun siendo perfectamente apta para ello.



3DMARK

Donde se nota el rendimiento para gaming de la RX580 de Asus es en las pruebas de «3D Mark», con un resultado a la altura (4341). Se dejan notar también sus 8 GB de memoria.

DEJA QUE TU PLACA FLUYA
ROG MAXIMUS IX EXTREME

Producto: Placa base gaming **Precio:** 699 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com/es*



Los poseedores de un Core de séptima generación tienen en **la Maximums IX Extreme una de las placas base más vanguardistas** que se pueda imaginar. Lo más llamativo es su bloque de agua integrado con sensores de caudal, temperatura y fugas para refrigeración líquida, pero el resto de especificaciones está a la altura en sonido, protección y conectividad. Es cara, carísima... y espectacular.
INTERÉS

¡TODO A LA VISTA!
THERMALTAKE VIEW 71 TG EDITION FULL-TOWER CHASSIS

Producto: Torre PC **Precio:** Por confirmar
Más información: Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*



Entre los productos de Thermaltake presentados en el último Computex, la torre View 71 TG Edition llamó la atención por sus **cuatro paneles de cristal templado de 5mm -dos laterales, frontal y superior-** que, según la compañía, ofrece una solución óptima de acceso, refrigeración y protección contra el polvo, con sus filtros magnéticos frontales y superior. Llegará en otoño.
INTERÉS

¡AGÁRRALO BIEN!
NEMESIS SWITCH

Producto: Ratón gaming **Precio:** 49.99€
Más información: Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*

Más de Thermaltake y Computex con el Nemesis Switch, un r**atón gaming pensado para ser exprimido al máximo** en todo tipo de juegos, con una inédita disposición de botones e interruptores –Omron–. Previsto para otoño, su sensor óptico alcanza 12000 dpi, tiene iluminación RGB y permite configurar hasta 12 botones para ajustarse a todas las necesidades.
INTERÉS





ACER NITRO 5
Los gamers casuales también existen, como quiere demostrar Acer con su gama de portátiles Nitro 5, cuya característica principal es el **equilibrio entre precio y rendimiento**. Hay modelos AMD o Intel -tanto en CPU como gráfica- y estarán disponibles desde agosto a partir de 1099 €.
www.acer.com

MEDION ERAZER YA USA RYZEN
Medion ya ofrece **configuraciones a precios asequibles de PC gaming con Ryzen 5 y 7**, que montan gráficas de AMD -desde Radeon RX 460 RX- o NVIDIA -hasta GTX 1070-. Los distintos modelos de la gama abarcan precios desde los 899€ a los 1699€ del Erazer X7738D.
www.medion.com/es





ZOWIE CELERITAS II
Benq presenta el Zowie Celeritas II como un **teclado gaming de alta calidad** pensado para eSports. Ofrece interruptores ópticos para evitar dobles pulsaciones, retroiluminación LED roja graduable y reconocimiento de pulsaciones simultáneas ilimitado.
www.benq.es

HP OMEN ACTUALIZA SU GAMA
HP ha desvelado los nuevos modelos gaming Omen, tanto en PC de sobremesa como portátiles, así como monitores, teclados, ratones y hasta modelos especiales, como el **Compact Desktop de la imagen, pensado para RV** y que incluye dock y mochila VR.
www.hp.es



UN PC POTENTE PARA TRABAJAR EN EL MÍNIMO ESPACIO

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INTEL NUC SKULL CANYON NUC6I7KYK

Producto: Mini PC **Precio:** 618 €
Más información: Intel **Web:** *www.intel.es*

La alternativa de Intel a los miniPC con el NUC Skull Canyon es una realmente atractiva, con un **equipo de notables prestaciones en un espacio mínimo** y grandes posibilidades. No es tan apto para gaming –aunque así se presenta– si sales de juegos básicos como «LoL» o «Counter-Strike», pero es estupendo para trabajar y en labores de compresión/edición de vídeo. Lo malo es que a su precio base hay que sumarle los extras del SO, la RAM DDR4 y el disco M.2, que no incluye, con lo que puede llegar a los 1000€.

INTERÉS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7-6770HQ de 6ª generación con gráficos Intel Iris Pro (turbo de 2,6 hasta 3,5 GHz, cuatro núcleos, 6 MB de caché, 45 W de TDP)
- **Memoria:** SODIMMs DDR4-2133+ de doble canal, 1,2/1,35 V, 32 GB como máximo
- **Gráficos:** Intel Iris Pro 580, 1x HDMI 2.0 (4K a 60 Hz), 1x Mini DisplayPort 1.2 (4K a 60 Hz), 1x DisplayPort 1.2 mediante tipo C
- **Sonido:** Hasta 7.1 de sonido digital multicanal vía HDMI o señales de DisplayPort. Conector de auriculares frontal de 3,5 mm, conector combinado de altavoces traseros/TOSLINK de 3,5 mm
- **Conectividad de periféricos:** Thunderbolt 3 (40 Gbps) o USB 3.1 Gen2 (10 Gbps) vía conector USB tipo C, 2x USB 3.0 frontales (uno para carga), 2x USB 3.0 traseros, 2x USB 3.0 internos y 2x USB 2.0 internos vía colector, puerto de infrarrojos en frontal
- **Almacenamiento:** 2 ranuras M.2 22x42/80 (clave M) para SATA3 o PCIe X4 Gen3 NVMe o AHCI SSD, ranura SDXC con soporte para UHS-I
- **Redes:** Ethernet Intel I219-LM 10/100/1000 Mbps. Intel Dual Band Wireless-AC 8260 soldada, (IEEE 802.11ac 2x2, Bluetooth 4.2, antenas internas, Intel Wireless Display 6.0)
- **Caja:** Metal y plástico con tapa intercambiable
- **Dimensiones:** 211 x 116 x 28 mm
- **Adaptador:** AC-DC 19 V, 120 W
- **Características adicionales:** Compatibilidad con tapas de terceros sustituibles por el usuario. Colector NFC. Certificados de SO: logotipos de Microsoft Windows 10, 8.1, 7. Compatibilidad de SO: compatible con varios distribuidores Linux. Candado Kensington con seguridad base. 3 años de garantía
- **Kit para Intel NUC NUC6i7KYK integrado:** Tapa adicional sin calavera. Montaje VESA. Fuente de alimentación de 19 V, 120 W. Guía de integración. Insignia del procesador

CONEXIONES

En su reducido tamaño el NUC Skull Canyon ofrece unas posibilidades de conexión sorprendentes. Además de 4 USB -dos frontales y dos traseros-, Thinderbolt, HDMI y puerto Ethernet, tiene hasta un lector de tarjetas SDXC en el frontal, para que no le falte de nada.

NUESTRA OPINIÓN

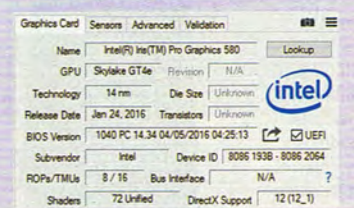
Perfecto para trabajar con una potencia notable en un espacio mínimo, y con gran capacidad de portabilidad. Su defecto es la necesidad de comprar componentes extra para alcanzar esa potencia.



VALORACIÓN POR APARTADOS

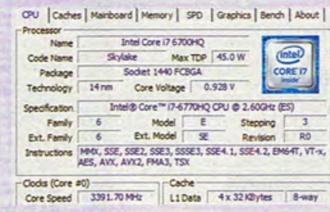
- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

PRUEBAS



GPU-Z

Aunque Intel lo presenta como un MiniPC apto para gaming, su Iris Pro Graphics 580 integrada sufre cuando sales de juegos básicos, tipo «LoL».



CPU-Z

El sistema es compatible con CPU Intel de sexta generación -probamos un i7 6700HQ- que le otorga gran potencia de proceso para casi todo.



PCMARK 8

En las pruebas de rendimiento de «PC Mark», la configuración global arroja resultados sensacionales para un equipo de tan pequeñas dimensiones.



CINEBENCH

En las pruebas de Cinebench obtiene resultados muy notables. Su configuración lo hace muy apto para vídeo, aunque no tanto para gaming.

UNA VOZ CRISTALINA
EMITA USB STUDIO

Producto: Micrófono USB **Precio:** 99.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*



La grabación de audio con calidad profesional por poco dinero no estaba al alcance de todos, hasta ahora, según Trust, que con su **EMITA USB Studio ofrece su solución completa** para podcast, locuciones, grabaciones o streaming sin líos de cables y por menos de 100 euros. El sistema usa un patrón de grabación cardioide de alta precisión ideal para voz e instrumentos acústicos.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

EL MEJOR SONIDO BAJO EL BRAZO
HUAWEI MATEBOOK X

Producto: PCportátil **Precio:** Desde 1400€
Más información: Huawei **Web:** *www.huawei.com/es*



Es nueva versión del Matebook de Huawei destaca por su diseño y potencia a precios nada desorbitados en el segmento de ultrabooks, pero sobre todo por ser **el primer portátil con sonido Dolby Atmos incorporado**. No es un portátil gaming, aunque ofrece configuraciones potentes, pero los fans de PC con altas especificaciones y gran diseño, tienen un nuevo objeto de deseo.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

PARA OÍR MEJOR EN TODAS PARTES
SOUND BLASTER PLAY! 3

Producto: Tarjeta de sonido externa **Precio:** 20 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

La nueva tarjeta de sonido para auriculares de Creative permite llevar en el bolsillo, gracias a sus pequeñas dimensiones –138 x 22 x 9.4 mm– un amplificador DAC USB para **audio de alta resolución a 24 bit y 96 KHz que solo pesa 13 gramos.** Incluye también entrada de micrófono y su software es compatible con Windows y OS X, para usarse con cualquier equipo.

INTERÉS ■■■■■■■■■■



TECNOTREND



ACER ICONIA TAB 10

Pensado para el ocio multimedia, Acer Iconia Tab 10 es una tablet con **pantalla de tecnología Quantum Dot,** para mejor brillo, saturación profunda y mayor precisión de imágenes. Incluye cuatro altavoces, un subwoofer propio y su grosor está por debajo de los 9mm. Llegará en octubre.
www.acer.com



NEWSKILL IRIS

Si te preocupan los efectos que puedan tener las pantallas sobre tus ojos, **Newskill presenta las IRIS, unas gafas protectoras** con filtro de luz azul, pensadas para reducir la fatiga visual. Son muy ligeras, fabricadas en policarbonato, y cuestan menos de 20€.
www.newskillgaming.com



LENOVO IDEAPAD 720S

El 720S es uno de la nueva familia Ideapad de portátiles de Lenovo -también están los 320 y 520, con sus versiones S- que se distingue por su **diseño, pequeño tamaño -13" o 14"- y espeificaciones avanzadas**. Los modelos 720S son los más caros de la gama, entre 899€ y 999€.
www.lenovo.com

BAMBOO SKETCH

Si manejas dispositivos iOS y estás harto de limpiar constantemente la pantalla de huellas, Wacom presenta el **Bamboo Sketch, un lápiz digital inteligente** para escribir o dibujar como sobre papel. Tiene modelos de punta suave o dura y se puede personalizar sus botones. Cuesta 90€.
www.wacom.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €

UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €

MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €

ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €

RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*



Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.

PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*



Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*



La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.

RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*



En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.

UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*



Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.

ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*




Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.

PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*



Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.

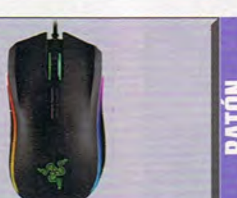


RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:



GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

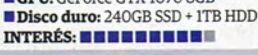
Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:



COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala CRAZY MACHINES 2



Pon a prueba tu ingenio y tu inteligencia con el desafío de unos puzles como no has visto antes. ¡Un juegazo para todos, valorado en 10€!

Un puzle, ¿es un juego de estrategia? ¿De inteligencia? ¿De acción? Seguro que piensas que la respuesta a estas preguntas es no. Un puzle es un puzle, tan solo un conjunto de piezas a encajar para que tenga sentido... ¡Menos en «Crazy Machines 2», donde la respuesta es sí a todo!

Estamos ante un juego de puzles que es mucho más: un simulador de física, de sistemas de energía, un desafío a la inteligencia y un divertimento increíble para todo tipo de jugadores, de todas las edades.

Más de 200 objetos

En «Crazy Machines 2» encontraremos más de 200 objetos de lo más diverso para colocar y usar en sistemas de reacción en cadena que nos permitan superar los múltiples retos que nos propone el juego. Podemos generar energía con baterías, máquinas de vapor, interruptores... Tenemos ballestas, balones, canastas, ruedas, tostadoras, globos, engranajes... ¡Hay de todo! Cómo combinarlos y lograr los resultados deseados es algo que solo lograremos tras mucho devanarnos los sesos y hacer pruebas. Pero, ¡ojo!, a lo mejor provocamos un desastre si no planeamos bien nuestras acciones, así que... ¡cuidado!

Cientos de experimentos

En «Crazy Machines 2» hay más de 150 máquinas y experimentos a realizar, sujetos a las leyes de la física. Con los objetos comunes que tenemos a nuestra disposición tendremos que superar todos los desafíos. Concéntrate, despeja tu mente y disfruta a lo grande con este juegazo de puzles.

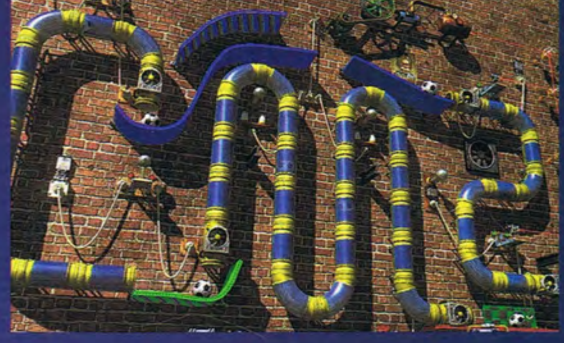
¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







Las más de 150 máquinas y experimentos del juego se basan en la simulación física. Hay que tener en cuenta todos los pequeños detalles para ganar.



Balones, canastas, tostadoras, ruedas, robots... Las "piezas" que componen los puzles de «Crazy Machines 2» son de lo más común, pero nunca imaginarías que se podían usar para lo que se usan aquí. ¡Es una auténtica locura!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Crazy Machines 2» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada de la web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz **RAM:** 2 GB **Disco Duro:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 64 MB (Radeon X700, GeForce 66[redacted] **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.

CANCELAR

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Crazy Machines 2». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Crazy Machines 2» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



GAME

Selección GAME Premium PC

GAMEPC Ultimate GU20W i7 6700K GTX 1070

Juega sin límites con tu nuevo GAMEPC, en un equipo que combina potencia y equilibrio.

1.899,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Caja: NZXT Noctis 450 Negra
- Fuente: Corsair RM650x 80Plus GOLD 650W
- Placa Base: Asus Z170 Pro Gaming
- Procesador: Intel Core i7 6700K
- Disipador: Kit RL NZXT Kraken X42
- RAM: 16 GB HyperX Predator DDR4 3000MHz
- Disco 1: SSD 240 GB M.2 PCIe 3.000 MB/s
- Disco 2: HDD 2TB WD Caviar Blue
- VGA: ASUS Strix OC GeForce GTX 1070 8 GB
- Controlador Iluminación: Hue Plus NZXT Ac-Hueps-M1
- S.O.: Windows 10 Home 64 bit

Drift DR75 White-Black

Las horas frente al PC se te pasarán volando con esta increíble silla, que te dará el soporte más adecuado.

159,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Color central: Negro
- Tipo de producto: PC silla gaming
- Altura: 1240 mm
- Tema: Racing
- Ancho: 530 mm
- Profundidad: 710 mm
- Altura del asiento (mín.): 44 cm
- Altura del asiento (máx.): 52 cm
- Tipo de asiento: Asiento acolchado
- Material del asiento: cuero PU, poliéster
- Color del asiento: Negro, cuadro blanco
- Plataforma de vuelo/volante de carreras incluido: No
- Anchura del asiento: 52 cm
- Peso: 15,1 kg

Kingston 120 GB M.2

Nunca habrás visto a tu PC acceder a los datos a la increíble velocidad de este SSD.

64,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Temperatura operativa: 0/70 °C
- Altura: 3,5 mm
- Transferencia de datos: 6 Gbit/s
- Velocidad lectura: 550 MB/s
- Velocidad escritura: 520 MB/s
- Ancho: 2,2 cm
- Profundidad: 8 cm
- Calificación TBW: 230
- Consumo (inactivo): 0,09 W
- Vibración no operativa: 20 G
- Vibración operativa: 2,17 G
- Tiempo entre fallos: 1000000 h
- Interfaces SSD: Serial ATA II y III
- Soporte S.M.A.R.T.: Sí
- Consumo (lectura): 1,02 W
- Consumo (escritura): 2,86 W
- Temperatura de almacenaje: -40/85°C
- SS.OO.: Windows, Mac, Linux
- Soporte TRIM: Sí
- Escritura aleatoria (4KB): 4500 IOPS
- Lectura aleatoria (4KB): 46000 IOPS
- Peso: 7,36 g

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

MSI X370 XPower Gaming Titanium

Si tienes intención de pasarte a la nueva generación Ryzen, hazlo con una placa base... ¡brutal!

299,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- RAM DDR4 1866/2133/2400/2667(OC)/2933(OC)/3200(OC) MHz
- Puertos M.2: 2
- Puertos USB 3.1 (Frontal): 1 (Gen2, Type C), 4 (Gen1, Type A)
- Puertos USB 3.1 (Trasero): 1 (Gen2, Type C), 1 (Gen2, Type A), 4 (Gen1, Type A)
- DIMM Slots: 4
- Puertos U.2: 1
- PCI-E x16: 3
- Memoria: hasta 64 GB
- SATAIII: 6
- RAID: 0/1/10
- LAN: 1x Intel I211AT Gigabit LAN
- Puertos USB 2.0 (Posterior): 3
- Puerto Audio (Posterior): Realtek ALC1220 Codec
- DisplayPort: 1, HDMI: 1

Astro A40 Headset + MixAmp Pro TR XO White

El sonido más perfecto es posible con unos auriculares como estos.

169,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Tecnología Dolby Digital 7.1
- Auricular: Frecuencia de respuesta : 20-24,000 Hz, Impedancia : 48 Ohms, Sensibilidad : 104 dB
- Micrófono: Captación unidireccional
- Controlador de Sonido: MixAmp Pro
- Compatibilidad: Windows, Mac, Xbox One
- Conexión: Entradas frontales MixAmp: Headset connector, 3.5mm Aux in, Two digital daisy chain ports, Entradas traseras Mixamp: TOSlink, USB micro-B (audio/power), 3.5mm Stream Output
- Contenido: A40 TR, MIXAMP™ PRO TR
- Longitud de cable: Cables incluidos auricular: 2.0M A40TR Inline Mute Cable, Cables incluidos MixAmp: 3.0M TOSlink Optical Cable, 3.0M Micro-USB Cable, 0.5M Digital Daisy Chain Cable
- Peso: 360 g

Gigabyte RX 560 OC 2 GB

Una tarjeta gráfica gaming al alcance de todos los bolsillos. Si la pruebas, no te arrepentirás.

128,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Memoria de 128 bits 2 GB GDDR5
- 2 Ventiladores con diseño Windforce
- Super Overclock con un solo click
- Compatible con HDMI 4K a 60 Hz y 60 Hz DP 8K
- Hardware acelerado de codificación / decodificación H.265

micromanía

¡Lo hemos probado!

GAMEPC ULTIMATE GU20W I7 6700K GTX 1070

Toda la potencia necesaria para disfrutar al máximo de los juegos más actuales se combina en este GAMEPC con la versatilidad y personalización más avanzadas: configura su iluminación, disfruta de la RV y lleva tus juegos favoritos al extremo con un PC espectacular.

DRIFT DR75 WHITE-BLACK

No hay nada peor que lanzarte a jugar tus títulos preferidos y no poder hacerlo el tiempo que quieras por estar incómodo. Eso puede cambiar gracias a esta sensacional silla gaming de Drift, con sus reposabrazos abatibles, su firmeza y diseño ergonómico, regulable en altura y reclinable hasta 15º. ¡Impresionante!

KINGSTON 120 GB M.2

Si eres un afortunado poseedor de una placa base con puerto M.2, pasarte a un SSD como este modelo de Kingston de 120 GB es casi obligado. ¡Va a descubrir lo que es velocidad! Tanto en lectura como escritura, estamos ante un SSD de prestaciones sensacionales y a un precio impresionante. ¡Pruébalo ya!

MSI X370 XPOWER GAMING TITANIUM

¡Ya está! Has decidido cambiar a la nueva familia de procesadores Ryzen, y ahora debes elegir con cuidado la placa base, pero si quieres tenerlo fácil, fíjate en este monstruo de MSI, pensado para los amantes del OC más sencillo y con unas posibilidades casi ilimitadas.

ASTRO A40 HEADSET + MIXAMP PRO TR XO WHITE

El audio sigue siendo para muchos jugadores la gran asignatura pendiente, pero este sensacional pack de auriculares y mezclador/ampli te ofrece unas prestaciones inigualables. Puedes cambiar sus pletinas laterales y es compatible con PC, Xbox One y Mac.

GIGABYTE RX 560 OC 2 GB

Actualizar la tarjeta gráfica por poco más de 100 € parece una utopía, pero no lo es si te fijas en el nuevo modelo RX 560 OC 2 GB de Gigabyte. Potente, pequeña y asequible la nueva familia de AMD encuentra en este modelo uno de sus miembros más accesibles para todos los gamers que quieran ponerse al día.

DIRT 4



¡Técnica y pasión al volante!

LA REFERENCIA



DIRT RALLY
La anterior entrega de la saga se centraba en la modalidad del Rally por completo.

ALTERNATIVAS

PROJECT CARS
Nota: 93 — MM 244

GRID AUTOSPORT
Nota: 96 — MM 235

Satisfacer a todo el mundo por igual es una utopía, pero la saga «DiRT» intenta con su nueva entrega que los fans de los rallies, la velocidad y la habilidad al volante tengan una variedad más que notable como para lanzarse a pisarle a fondo y que casi todos encuentren su opción favorita. Y es que «DiRT 4» es un producto con el que Codemasters vuelve por sus fueros y apuesta, sobre todo, por la diversión. Pero, si eres un fan del realismo y estás pensando que esto implica dejar a un lado la simulación más pura, no tengas cuidado, porque no es así. Aquí hay, de nuevo, para todos los gustos, niveles de experiencia y exigencias. A «DiRT 4» los más expertos le podrán achacar ser no ser tan puro en su simulación como «DiRT Rally», pero nadie podrá decir que no es un juego completo y variado.

Tierra, nieve, asfalto...

«DiRT 4» ofrece cuatro disciplinas diferentes: rally, rally cross, land rush y historic rally. Todas ellas tienen cabida en el modo Carrera, que empezaremos siguiendo el orden mencionado, para ir desbloqueando las distintas disciplinas, vehículos y pruebas. Cuando estén todas abiertas, podemos acceder a cualquier competición y escenario en el modo libre.

El juego empieza ofreciendo dos niveles de dificultad bastante dis-

> "La competición de rallies se amplía en la saga, llevando la velocidad a los circuitos"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
3 **Género:** Velocidad **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Codemasters **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 4 **PVP rec:** 59.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.dirt4game.com* Información básica modos de juego.	**Vehículos:** 50 **Disciplinas:** 4 (Rally, Land Rush, Rally Cross y Historic Rally) **Países de competición:** 10 (Estados Unidos, Suecia, España, Gales, Francia, Portugal, Noruega, Reino Unido, Australia, México) **Multijugador:** Sí (RaceNet, desafíos, clasificaciones online)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** AMD FX, Core i3 **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770, GeForce GTX 440 **Conexión:** ADSL (activación Steam y conexión RaceNet)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica


Los desafíos del modo Joyride ponen a prueba nuestra habilidad y técnica con pruebas de lo más variado y espectacular.


Las carreras de Rally Cross nos enfrentan a rivales en circuitos cerrados, en los que hacer una vuelta comodín obligatoria.


¡Prepárate para las peores condiciones climatológicas! No sabríamos decir que es peor: niebla, lluvia, hielo... ¡Hay de todo!



¡El desafío de la velocidad vuelve con «DiRT 4»! Compite en carreras de rally en circuitos, trazados rurales, competiciones de buggies... Demuestra toda tu destreza y tu sangre fría al volante.



¿Eres un aficionado o un pro? El modo gamer es el más apto para todo tipo de jugadores. Es divertido y sencillo de dominar, pero desafiante. ¡El modo simulación es para auténticos pilotos!

pares: gamer y simulación. El primero es para divertirse de lo lindo sin importar tu nivel de experiencia. El segundo es bastante –mucho– más exigente. Y si apuestas por este, hazlo mejor con volante y pedales que con teclado o mando. Es una sugerencia.

Estas cuatro disciplinas nos llevan por todo el mundo participando en torneos y carreras sobre todo tipo de firmes y con climatologías cambiantes, lo que añade alicientes a la competición. Ahora bien, hay dos aspectos, en ambos modos de dificultad, que quizá deberían haberse pulido más: simulación física y efectos reales de la climatología sobre la conducción. A veces, da la impresión de que ambos aspectos rozan demasiado lo artificial e, incluso, llegan a lo irreal. Aunque, eso sí, es espectacular para la diversión.

Así que, aun siendo un juego de rallies realmente divertido y emocionante, quizá los jugadores más expertos no le verán las virtudes que a su antecesor.

Coches y diversión

«DiRT 4» es, sobre todo, lo que decíamos al comienzo: un juego en el que prima la diversión al volante. Algunas carreras con buggies de LandRush son de lo más emocionantes; otras, en Rally Cross, más técnicas; los trazados de Rally son desafiantes; el JoyRide es un delirio de habilidad extrema... En suma, tenemos un conjunto amplio y variado en el que el fan de la velocidad y los rallies se lo puede pasar muy bien. Pero, quizá, habría que pedirle más en otros apartados a un juego de una saga tan mítica y, sobre todo, a un precio realmente elevado. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Disfruta de la velocidad y la técnica, en rallies de todo tipo. La saga «DiRT» vuelve con un juego repleto de variedad y competición, para demostrar toda tu destreza y habilidad pisándole a fondo.

LO QUE NOS GUSTA

- La variedad de pruebas, escenarios y la cantidad de vehículos, incluyendo algunos clásicos.
- La posibilidad de competir en modo gamer, con una dificultad adecuada para todo tipo de jugadores.
- El sistema de creación de trazados en los rallies en modo libre. Sencillo y eficaz.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echa de menos un nivel de dificultad intermedio.
- Algunos efectos físicos son demasiado exagerados ante pequeños choques. Debería pulirse más.
- La climatología afecta de modo más visual que físico.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un desafío de velocidad para todos, variado y con competiciones nada sencillas. Podría pulirse más, pero es muy divertido.

LA NOTA 82



MODO MULTIJUGADOR

Las clasificaciones, desafíos y competiciones online añaden un aliciente. RaceNet, además, es cada vez más completo.

LA NOTA 84



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 59

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 82

THE SURGE

La muerte nos espera entre la chatarra

LA REFERENCIA



DARK SOULS 3
Con una mecánica y un diseño de acción muy similar, morir es clave para avanzar.

ALTERNATIVAS

LORDS OF THE FALLEN
Nota: 84 — **MM 238**

RYSE SON OF ROME
Nota: 85 — **MM 238**

Toda acción conlleva una reacción. Es una ley física. Pero lo que no nos podíamos esperar en nuestro primer día de trabajo en CREO, en busca de un futuro tras haber estado atados a una silla de ruedas durante largo tiempo, es que esta acción conllevara una reacción tan brutal... e inesperada. Estamos en el futuro, por cierto, y CREO es una megacorporación que lo domina todo: comercio, tecnología bélica, industrio minera, robótica.... Todo. Sus trabajadores industriales se especializan en tareas técnicas de gran esfuerzo, así que, aunque no lo parezca, es un lugar perfecto para nosotros, puesto que no tener piernas no es un impedimento. ¿No lo es? No, teniendo en cuenta que en CREOP se trabaja enfundados en exoesqueletos, pero justo al colocarnos la maquinaria, algo salió muy mal al realizar los implantes mecánicos y neuronales... empezando por la falta de anestesia. Y tras el dolor, despertamos al caos.

Así arranca «The Surge», que con esta premisa ya es bastante atractivo e intrigante, pero la cosa va a más y a mejor, en poco tiempo, nada más comenzar la acción.

Combate por tu vida

«The Surge» es, en esencia, un «Dark Souls» de ciencia ficción, aunque bastante más limitado. Cambia la fantasía por un entorno

> "Combate cuerpo a cuerpo con un exoesqueleto y vence a todo tipo de enemigos mecánicos"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Deck 13/Focus Home Interactive
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 44.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.thesurge-game.com* Información básica, imágenes

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Exoesqueletos:** 2 (Rhino y Lynx)
- **Implantes:** 8 simultáneos máximo
- **Mejoras:** Tronco, piernas, brazos, cabeza
- **Especificaciones:** Salud, Resistencia, Defensa, Daño, Energía
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** XMD FX-8320 a 3,5 GHz, Core i5 4690K a 3,5 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** 1 GB, Radeon R7 360, GeForce GTX 560 Ti
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



En las peleas, los combos son vitales. Además, podemos cercenar los miembros del enemigo para robarle su equipo.



Las continuas mejoras de equipo son vitales para combatir -y vencer- a los grandes enemigos y poder avanzar en la trama.



Los inicios de la aventura son algo confusos. No sabemos cómo hemos llegado a esa situación ni qué camino tomar.



¡Coge tu exoesqueleto y lucha por tu vida! Vive una aventura de acción, rol, combate y ciencia ficción, en la línea de clásicos como la saga «Dark Souls». Sí, combates y mueres muuuchas veces.



¡Es una auténtica mole! Combatir y aniquilar a los enemigos finales de cada zona nos llevará muchos, muchos intentos, tras conocer a la perfección sus rutinas y tener el nivel adecuado.

futurista, tecnológico y mecánico. Su sistema de combate se basa en combos, funciona de maravilla y ofrece puntos distintivos, como la fijación de objetivos en puntos concretos de la anatomía, que tiene su razón de ser para robar equipo a los enemigos y usarlo en el personaje. Este equipo, además, se puede mejorar –a base de recolectar chatarra, implantes, etc.– para subir de nivel el potencial de ataque y defensa, indispensable para progresar. Y sí, se muere, como en «Dark Souls». Mucho. Muchísimo. Pero es necesario.

Las primeras horas se disfruta mucho, pese a algunos detalles que indican una necesidad de un mejor pulido: ajustes de cámara, precisión en ciertos combates, extraños reajustes en el combate –sobre todo de los grandes enemigos– que despistan, tras haber descubierto ciertas rutinas... Nada parece especialmente grave por separado, pero en conjunto notas que, pese a todas sus virtudes, necesita algo más de ajuste fino. Y eso que, en conjunto, es un juego estupendo, divertido y que engancha. Pero le falta ese toque que le haga sobresalir.

Algo limitado

Además de los ajustes de combate y técnicos, «The Surge» acaba volviéndose más reiterativo de lo deseable, más allá de su propia dinámica y diseño, debido sobre todo a que los escenarios, pese a su excelente diseño de mapas, son muy reducidos y demasiado repetitivos en sus módulos. Las distintas áreas podían haber sido más variadas. Pero, en suma, es un juego estupendo para los amantes de los grandes desafíos. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Viaja a un futuro hipertecnificado y sobrevive combatiendo. Enfúndate un exoesqueleto y combate por tu vida contra humanos convertidos en zombis y enormes monstruos mecánicos.

LO QUE NOS GUSTA
- El diseño de los exoesqueletos y la posibilidad de elección entre dos estilos, según el escogido.
- El sistema de combos y de ataque dirigido a puntos concretos de la anatomía de los enemigos.
- La ambientación y la dirección artística.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Cambios demasiado bruscos en la curva de dificultad, al elevarse el nivel de ataque y defensa del enemigo.
- El sistema de mejora de equipo es bastante confuso en los primeros momentos de juego.
- Algo tramposo en los combates contra jefes finales.

VALORACIÓN POR APARTADOS
GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL
El estilo «Dark Souls», donde la evolución y el avance se consigue a base de insistencia, esfuerzo, sudor y muertes continuas, funciona de maravilla en «The Surge», que se distingue por su ambientación futurista y sus diseños mecánicos. No es tan redondo ni pulido como la saga de From, pero es un juego estupendo y engancha de lo lindo.

LA NOTA 72

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

GET EVEN

Recuerda, Cole, recuerda...

LA REFERENCIA



THE SEXY BRUTALE
Sus estilos visuales son muy distintos, pero exigen mucha atención al detalle y astucia.

ALTERNATIVAS

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 MM 266

RIME
Nota: 92 MM 266

El retraso de un mes que ha sufrido «Get Even» en su lanzamiento por culpa de un atentado real en Londres puede parecer algo excesivo, incluso habiéndolo jugado, aunque ciertos elementos de su trama –bien conocidos– como que el protagonista es un mercenario y asesino, y que la historia arranca tras la muerte de una adolescente tras la explosión de una bomba atada a su pecho, pueden resultar algo muy delicado. En todo caso, «Get Even» es un juego que hay que afrontar sabiendo dónde te metes: su historia es dolorosa para su protagonista –y, por ende, para el jugador–, pues afronta una investigación extraña y llena de misterio, casi surrealista, buceando en su memoria perdida –Cole Black despierta amnésico en un sanatorio de lo más grotesco–, llena de crímenes, muerte, robos de tecnología y recuerdos personales, sometiendo –o intentándolo– al jugador a una montaña rusa emocional, por momentos.

Una aventura, también, jugada en primera persona y con ocasionales momentos de acción, arma en mano, en los que ciertas decisiones –ayudar o no a alguien, en momentos críticos– tienen consecuencias dramáticas en la trama.

Perdido en la memoria

La mente de Cole Black es, casi, un agujero. Algunos retazos de

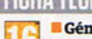
> “Ayuda a Cole Black a recobrar la memoria y descubre los dolorosos secretos del pasado”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura/acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** The Farm 51/Bandai Namco



- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 29.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible



- **WEB:** *www.getevengame.com*
Información mínima, pantallas, tráiler

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Armas:** Pistolas, rifles
- **Herramientas del móvil:** Luz ultravioleta, visión térmica, linterna, escáner.
- **Casos a rememorar:** 9
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500K a 3.3 GHz, Phenom II X4 940
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



Una "habitación" secreta en la memoria de Cole le ayuda a unir las piezas del puzle de los casos en que ha participado.



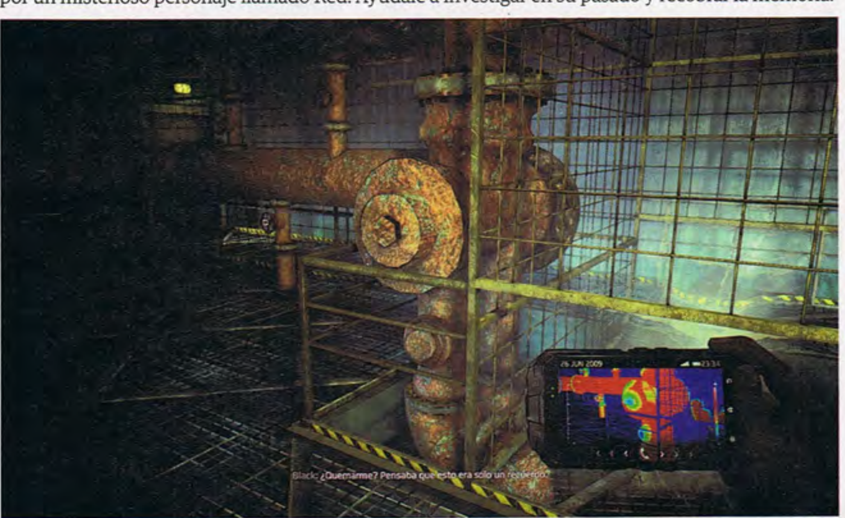
Por alguna razón, los recuerdos personales también forman parte del tratamiento a que nos somete Red. ¿Por qué?



Los otros pacientes de este extraño sanatorio también han sido objeto del uso de Pandora. Descubrir por qué es la clave.



Cole Black ha despertado en un misterioso sanatorio. Sufre amnesia y está siendo "tratado" por un misterioso personaje llamado Red. Ayúdale a investigar en su pasado y recobrar la memoria.



Las distintas herramientas del móvil de Cole, como la visión térmica, se convierten en vitales para resolver puzles y superar obstáculos. No es difícil dar con las claves para avanzar.

nombres, acciones y lugares se muestran inconexos, y un extraño personaje, Red, nos pone en tratamiento para que recobremos la memoria con la ayuda de un dispositivo, Pandora, que nos puede hacer muy doloroso o más suave el recuerdo. Es una decisión que tomamos antes de empezar a jugar, y es un elemento más que añadir al misterio del propio guión.

En la historia, en realidad, es donde «Get Even» apuntala todo lo demás. Su narrativa, fragmentada también por los casos que rememoramos para recobrar la memoria, nos hace virtualizar el recuerdo como si fuera una experiencia real, "visitando" escenarios y situaciones perdidos en la mente de Cole. Este acto de revivir el pasado nos ayuda a unir las piezas del puzle y descubrir todo lo que está oculto en nuestro cerebro. Y, a veces, esto se hace de forma dolorosa, matando o muriendo.

Hay momentos realmente buenos en los diálogos y el guión –como cuando Red nos dice que dejemos de matar gente, que esto no es un videojuego–, y aunque en general el diseño de acción, los puzles y la aventura son atractivos e incluso fascinantes, la experiencia global es bastante irregular. Hay "recuerdos" muy bien diseñados en narrativa y acción, y otros son bastante más aburridos y pesados. También es todo bastante confuso, intencionadamente, lo que puede no ser muy interesante para algunos jugadores.

En conjunto, «Get Even» es una aventura muy interesante y a un precio muy atractivo. No es redonde, no es brillante, pero es muy recomendable. Eso sí, es una pena que no esté doblada. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Cole Black a recobrar su memoria. Una aventura en la que investigación, acción, puzles y un diseño que combina la tecnología con los sentimientos nos lleva a una montaña rusa emocional.

LO QUE NOS GUSTA

- El misterio que rodea a toda la historia y cómo van encajando las piezas, poco a poco.
- El sistema de exploración, con el uso del móvil y las distintas herramientas disp onibles.
- La sensación de no saber de verdad si todo es real.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La narrativa es atractiva, aunque bastante confusa y las primeras horas te tienen muy despistado.
- La revisión de pruebas en la "habitación" de la memoria es bastante reiterativa.
- Irregular en los distintos casos de rememoración.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Una historia de misterio que combina crimen, culpa, recuerdos personales y personajes extraños es un reto atractivo al que resulta difícil negarse. «Get Even» juega muy bien con estos elementos, aunque a veces se vuelve demasiado farragoso y enigmático en exceso. Pese a todo, es una excelente aventura. Una lástima que no esté doblada.

LA NOTA 78

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

WORLD TO THE WEST



¡Disfruta de la aventura!

LA REFERENCIA



EARTHLOCK FESTIVAL OF MAGIC
También da variedad de personajes y aventura, pero enfocado al rol y el combate.

ALTERNATIVAS

2DARK
Nota: 70 **MM 264**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 **MM 265**

Lo primero que llama la atención de «World to the West» es que entra por los ojos. Sí, esa es su primera gran baza, una estética a medio camino entre el cómic y el dibujo animado. Un apartado visual casi naif, pero muy, muy atractivo en su diseño artístico. Y no es lo más inmediato por ser unos gráficos brillantes, sino porque al comienzo de la apasionante aventura de Rain Games nos encontramos realmente perdidos. No sabemos muy bien la razón por la que controlamos a Lumina, ni qué ocurre en su mundo. Pero, muy pronto, nos damos cuenta de que no es una muchacha normal. Su habilidad para transportarse en una determinada dirección, siempre a una distancia muy corta –pero perfecta para salvar agujeros, precipicios o insonsables profundidades–, nos remite al universo en que se desarrolla su aventura, que no es otro que el de «Teslagrad». Sin embargo, no nos encontramos ante una segunda parte. Ni siquiera tiene los mismos protagonistas –pero hay personajes de relevancia en común–. Es más, ni siquiera es la aventura de Lumina. Es la aventura de Lumina, sí, pero también la de Knaus, la de Miss Tery y la de Lord Clonington, pues se trata de un juego coral, en el que manejamos estos cuatro personajes, saltando de uno a otro según las necesidades y objetivos.

> “El universo de «Teslagrad» vuelve en una aventura en la que controlamos a 4 personajes”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Aventura/Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Rain Games/Soedesco
- **Distribuidor:** AvanceDiscos
- **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 29.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *worldtothewest.com* Tráiler oficial y presskit. Muy básico.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 4
- **Capítulos:** 9 (el capítulo 9 engloba casi la mitad del juego)
- **Habilidades de personaje:** Un arma y una habilidad especial.
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** Intel HD Graphics 4400
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Claro, con los patinadores de hielo es más fácil! Cuando un personaje descubre su habilidad, se abre un nuevo mundo...



A ver, hacia dónde hay que ir ahora... El mapa nos permite no solo ver lo que llevamos explorado sino viajar rápidamente.



¿Qué dice usted, buena señora? Presta atención, que es importante. Y sus tótem te permiten viajar entre áreas.



¡La aventura vuelva al universo de «Teslagrad»! Cuatro personajes nos esperan en una historia repleta de puzles, accion, desafíos, plataformas y misterios, para pasarlo en grande.



Primero, observa; luego, actúa. Algunos de los puzles de «World to the West» exigen atención, reflejos y una pizca de suerte. Los desafíos planteados por Rain Games son realmente atractivos.

Así, nos embarcamos en una historia llena de misterios, secretos, profecías, desafíos, acción, puzles y mucho más. Y te atrapa desde el primer minuto.

¡Abre tu camino!

«World to the West» parece una aventura más simple de lo que es, pero todo se debe a un muy inteligente diseño del mundo de juego, las habilidades de los personajes y el modo en que un mundo abierto no lo es, en su totalidad, hasta más o menos la mitad del juego, en que las habilidades de cada personaje se desarrollan por completo.

Este es, quizá, un desequilibrio que afecta al conjunto. Al principio, nos gusta ir descubriendo las posibilidades de cada personaje, poco a poco. Cuando empezamos a ponerlas en práctica y el mundo se abre, se ven todas las posibilidades que nos aguarda en la aventura y aunque tarda en explotar cuando lo hace es una gozada.

Le falta, quizá, ser más eficaz en las pistas y señales para marcar los objetivos, pues a veces su propia estética y ese aura de misterio que engloba toda la trama, juegan en su contra: ¿dónde estaba esa puerta que abrir? ¿Y esa llave que buscábamos? ¿Lo recuerdas? A veces hay que dar demasiadas vueltas por un objeto que está realmente oculto, pero en realidad es parte del diseño de la acción. No es engañoso, pero sí rebuscado.

Su espléndida dirección artística también contrasta con momentos en que la precisión en saltos de plataformas no es todo lo ajustada que debería, y quizá hay detalles que podían estar más pulidos, pero es una aventura sensacional y muy recomendable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre el misterio de las antiguas profecías. Controla a cuatro personajes, cada uno con habilidades únicas, en un mundo repleto de secretos, misterios y puzles, con una estética de dibujo animado.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de los cuatro personajes protagonistas, con sus habilidades y sus historias personales.
- El mundo, en el que podemos movernos de un punto a otro y cambiar de personaje según las necesidades.
- La trama, algo extraña al principio, pero atractiva.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La extraña división en capítulos y que el noveno, el último, realmente abarque la mitad del juego.
- Es muy fácil despistarse y dar vueltas hasta que recuerdas dónde estaba la llave o el camino buscado.
- La falta de precisión en los saltos a veces es excesiva.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Si algo se puede decir de «World to the West» que lo defina es bonito. Y es divertido de jugar, y agradable. Su estética, algo naif, heredada del estilo de «Teslagrad» -pero menos oscura- es la carta de presentación de una aventura que te atrapa, con constantes cambios de personaje y un gran diseño de jugabilidad. No es perfecto, pero es muy buen juego.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



¿Podrás sobrevivir 30 días hasta que llegue la ayuda? Tras una catástrofe global, un grupo de personas se reúnen en una iglesia para apoyarse y sobrevivir. Como líder del grupo, debes crear las condiciones adecuadas.



La gestión del inventario y los menús es más farragosa de lo que debería, lo que añade confusión.





Cada personaje tiene sus habilidades y puede desempeñar ciertas tareas. Favorecerlas es tu labor.



La creación de campamentos te ahorra muchos viajes, usando el buzón, y favorece la supervivencia.



La consulta del mapa es vital para localizar objetivos y seguir una ruta adecuada por el escenario.

IMPACT WINTER

Para quedarse muy frío

ALTERNATIVAS

THIS WAR OF MINE
Nota: 90 — **MM 239**

WORLD TO THE WEST
Nota: 72 — **MM 267**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Mojo Bones/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec:** 19.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.impact-winter.com/es* Información básica, personajes...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100 a 3 GHz, AMD FX 4350 a 4.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5850

Treinta días no parece un desafío muy grande. Y treinta días es el objetivo de Jacob Solomon y su grupo. Pasado ese plazo, la ayuda llegará. Pero son las circuntancias que rodean a Jacob y al grupo las que definen que sobrevivir esos treinta días pueda ser algo llevadero o un verdadero tormento. Un desafío que pondrá a prueba nuestra capacidad táctica y estratégica, nuestra destrezas manuales, nuestras habilidades de líder y nuestras dotes de planificación y empatía. Un desafío en el que el frío, el hambre, la escasez de recursos y peligros no pequeños, en forma de accidentes o saqueadores pueden trastocar, en cualquier momento, nuestros esfuerzos y gestión.

«Impact Winter» es un juego que apuesta por la estrategia con ciertos toques de psicología, en una aventura de supervivencia, pero más allá de los problemas técnicos con se ha lanzado y que Mojo Bones va solventando poco a poco con diversas actualizaciones, es un juego con un enorme potencial que se queda a medio gas por decisiones de diseño que no acaban de convencer.

Tú eres el líder

Jacob debe explorar, conseguir herramientas, recursos, organizar tareas y decidir qué hará el grupo. Los cuatro miembros del mismo tienen habilidades específicas que se pueden modificar o ampliar haciendo que adopten "roles". En realidad, más bien se trata de nuevas destrezas o habilidades que modifican conductas o potencian actitudes. Lo que sobre el papel está muy bien, en la práctica se desarrolla de forma bastante confusa y muchas veces no tenemos nada claro porqué unos personajes hacen lo que hacen o la razón por la que hasta tenemos que repartir la comida o alimentar el fuego del refugio, si los recursos del almacén están al alcance de todos y pueden tomar decisiones.

La parte de exploración, comercio, etc. amplía las posibilidades del juego, pero pronto se ve que todo acaba siendo muy repetitivo y el engorroso sistema de gestión de menús e inventario no ayudan a mejorar la experiencia. En definitiva, un juego con posibilidades, pero que está poco pulido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La premisa de «Impact Winter» es interesante y sus posibilidades teóricas, muchas, pero lo confuso de la jugabilidad y lo repetitivo que acaba haciéndose dejan su potencial a medio camino.

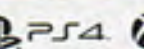
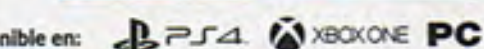


METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 35 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 67

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

GAME


¡RESÉRVALO YA! 18 AGOSTO

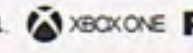
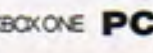
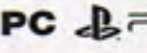
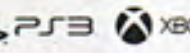
Disponible en:   PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 1.000 uds.



La Retail Edition es exclusiva GAME:
Contiene el DLC de Aspectos de Cosplay que incluye:
- Seis aspectos de cosplay de agente de la Day One Edition.
- Tres aspectos exclusivos de la Digital Edition para sacar el geek interior de tus agentes.



¡RESÉRVALO YA! 14 SEPTIEMBRE

Disponible en:      PS4 XBOX ONE PC PS3 XBOX 360 — Promoción limitada a 3.000 uds.

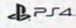
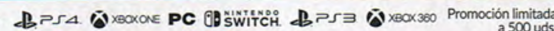
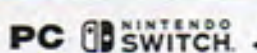
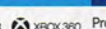


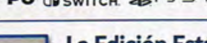
La Edición Premium de PES 2018 incluye:
- Agente exclusivo myClub. Desvelado en el E3.
- UEFA Champions League. Agente para myClub
- Agente equipo parter. 4X Agentes de Inicio. 10.000GP x 10 semanas.
- Cartas exclusivas para la colección UEFA Champions League 2017/18 de Topps.

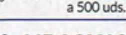


Llévate con tu reserva un exclusivo REGALO (por determinar)


¡RESÉRVALO YA! 15 SEPTIEMBRE

Disponible en:       PS4 XBOX ONE PC NINTENDO SWITCH PS3 XBOX 360 — Promoción limitada a 500 uds.





La Edición Estándar de NBA2K18 incluye:
- 5000 VC.
- 10 Packs semanales de Mi Equipo (Con carta del Team 2K).
- Indumentaria de Mi Jugador.

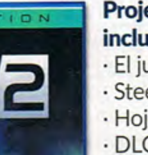
Llévate con tu reserva una exclusiva caja metálica




REGALO EXCLUSIVO

¡RESÉRVALO YA! 22 SEPTIEMBRE

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 3.000 uds.



Project Cars 2 Limited Edition incluye:
- El juego Project Cars 2.
- Steelbook Exclusivo.
- Hoja de Pegatinas.
- DLC Pack de Coches Japoneses.

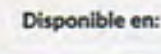
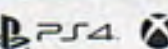
Llévate con tu reserva una exclusiva Placa Matrícula*



*Imagen no definitiva




¡RESÉRVALO YA! 29 SEPTIEMBRE

Disponible en:    PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 500 uds.

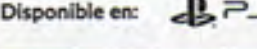


Llévate con tu reserva un DLC con contenido digital extra de regalo
Incluye:
- 5 sobres FUT de Oro Jumbo Premium (1 por semana durante 5 semanas).
- La cesión de Cristiano Ronaldo en FUT durante 5 partidos.
- 8 equipaciones especiales de FUT.



*La edición de FIFA 18 para PC contiene un código para la descarga del juego. Se necesita conexión a internet para activarlo.

¡RESÉRVALO YA! 10 OCTUBRE

Disponible en:    PS4 XBOX ONE PC



Tambien disponible
EDICIÓN GOLD EXCLUSIVA GAME
(solo disponible para PS4 Y XONE)
Incluye:
- El juego con un steelcase exclusivo
- Expansión Némesis La Tribu de la Muerte.
- Expansión Némesis La Tribu de los Forajidos.
- Expansión de historia La Espada de Galadriel.
- Expansión de historia La Desolación de Mordor.
- Cofre de Oro.
- Contenido adicional Forja tu Ejército.



EDICIONES ESPECIALES, REGALOS EXCLUSIVOS, DLCS...

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

OPORTUNIDADES



ALIENS: COLONIAL MARINES EDICIÓN COLECCIONISTA

Si puedes abstraerte de las críticas y jugarlo online con amigos, lo disfrutarás más de lo imginabas. Para el resto, esta edición especial por 29,99€ es un regalazo.
xtralife.es



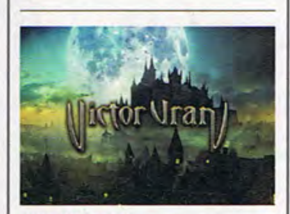
PREY

Ya lo puedes comprar por menos de 40€ en edición física. Un juegazo de ciencia ficción con una de esas historias que nos han encantado, y todos los implantes que quieras.
game.es



QUANTUM BREAK TIMELESS COLLECTOR´S EDITION

Da igual que tengas «Alan Wake» de regalo, si te has dado prisa antes de retirarlo en formato digital. «Quantum Break» es un espectáculo por solo 19,95€.
game.es



VICTOR VRAN

Como juego, nos gustó bastante en su día. Ahora, vemos que vuelve a ser noticia por llegar a consolas y con todos los añadidos. Lo puedes disfrutar a precio de risa por tan solo 4,99€.
steampowered.com



DARK SOULS III THE FIRE FADES EDITION

Entra en la saga a lo grande

Hay quien nunca tiene bastante y vuelve a por más. Lo confesamos, también somos así. Por eso nos hemos dado un atracón con este «Dark Souls III: The Fire Fades Edition». La versión del clásico de From Software, que incluye todos los extras.

El juego viene acompañado de los DLC «Ashes of Ariandel» y «The Ringed City». Aunque si queremos la guía y el mapa de la edición japonesa tendremos que descargarlo en PDF. Eso sí, sin coste extra y puedes hacerlo sin tener el juego.

¡Más muertes!

Con esta edición se cierra la serie «Dark Souls», según dicen. Como el juego base ya tiene su tiempo, quizá lo tengas muy machacado. Pero la oferta es buena. Aunque, para una edición física como juego del año, habríamos esperado algo más cuidado. Para las ampliaciones, nos quedamos con «The Ringed City», sus jefes y el final que aporta, aunque disfrutemos más de los enemigos humanos, que se meten en la partida de la forma más inoportuna posible. Es el alma de los «Souls». Ariandel, por su lado, sigue sin añadir demasiado al conjunto.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** RPG
- **PVP Rec:** 44,95€
- **Idioma:** Español
- **Comentado:** MM 254 (Mayo 2016)
- **Estudio/compañía:** From Software
- **Distribuidor:** bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *darksouls3.com*

16

LA NUEVA NOTA

La saga de From Software se ha hecho mayor -con nosotros-, pero mantiene casi todos los elementos que le han asegurado un lugar de honor en nuestros PC. Un auténtico juegazo para tu colección.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 89

TITANFALL 2

Si no lo juegas, engendro (mecánico) eres tú.



Desde que llegó «Titanfall 2» hemos visto cómo crecía el catálogo de vehículos y llegaban mapas. También, el juego ha hecho cambios a nivel de equilibrio, con fuerzas más ajustadas, según las recomendaciones de la comunidad, con unos foros en los que Respawn Entertainment mantienen la comunicación. Pero no podemos dejar de lado el momento actual por el que pasa este título.





Una oferta de las que hacen época

El precio de entrada ha bajado por debajo de los 30€ y tenemos una buena colección de DLC gratuitos, como ya prometió en su día Respawn. Estos, unidos a los extras de pago, hacen que «Titanfall 2» sea más atractivo que nunca. Además de un pedazo de juego de acción en su vertiente individual, solo necesitas echarle ganas y buscar amigos online con los que crecer en los modos online, porque lo más divertido no es acabar con las máquinas más fuertes, que sí, que también lo es, sino hacerlo y demostrarlo con los de siempre.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 29,95€
- **Idioma:** Español
- **Comentado:** MM 260 (Dic. 2016)
- **Estudio/compañía:** Respawn Entertainment
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 5 + Código digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *titanfall.com*

16

LA NUEVA NOTA

Los meses nos han enseñado que «Titanfall 2» es diversión en estado puro y que en Respawn han hecho un gran trabajo de equilibrado, mejoras y añadidos. Consíguelo ahora a un precio estupendo.



LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 81 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86

T.E.S. ONLINE GOLD EDITION

Aprovechando que el río pasa por Balmora...

The Elder Scrolls Online» tuvo una llegada espectacular, pero el juego no llegó a los estándares de la saga. Ahora, tenemos más «TESO», con el añadido reciente de «Morrowind», junto a otros alicientes.

La ausencia de cuotas es una de las trabas eliminadas. También, que los servidores parecen funcionar bien, salvo en los días de lanzamiento que tienden a saturarse. Aún vemos que «TESO» es un juego muy dado a adentrarnos en compañía por Tamriel. Aunque también ayuda a conocer gente online. Esto no ha cambiado con el tiempo... y que dure muchos años más.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** MMORPG
- **PVP Rec:** 19,99€
- **Idioma:** Inglés
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *Bethesda.net*

18

LA NUEVA NOTA

Si ya lo tenías, poco más hay que contarte. Pero con la expansión de «Morrowind» ya disponible merece la pena pasarse por Tamriel con unos amigos, para seguir disfrutando de aventuras de fantasía.

LA NOTA 75



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 58 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	9,95 €
BADLAND GAMES	
Atrapa la bandera	4,95 €
Sherlock Holmes The devil's daughter	9,95 €
Motorclycle Club	4,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	9,95 €
The Escapists: The Walking Dead	4,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	19,95 €
Dark Souls III	44,95 €
Grid Autosport Black Limited Edition	14,95 €
Lords of the Fallen	14,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4 Premium	24,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	4,95 €
Dead Space 2	4,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect Trilogía	34,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Emergency 4 - Edición Oro	9,95 €
Crazy Machines 2	9,95 €
Football Club Simulator	9,95 €
King's Bounty Anthology	9,95 €
Colin McRae DiRT 2	9,95 €
Men of War Edición Coleccionista	9,95 €
Imperivm Anthology	9,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Deus Ex: Mankind Divided	19,95 €
Escape Dead Island	9,95 €
Homefront The Revolution	14,99 €
Killing Floor 2	24,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	9,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Sacred 3	9,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	9,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	9,95 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2017	29,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	14,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2017	24,95 €
TAKE-TWO	
Mafia III	19,95 €
NBA 2K17	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	19,95 €
Assassin's Creed Unity Special Edition	26,95 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	19,99 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew Wild run	26,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	14,99 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media Sombras de Mordor	24,99 €
Mad Max	19,99 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) — Acción ■ Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12) — Simulación ■ Electronic Arts
3. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) — Simulación ■ Electronic Arts
4. PREY DAY ONE EDITION (18) — Acción ■ Bethesda / Koch Media
5. DIABLO III BATTLECHEST (16) — Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12) — MMO ■ Activision Blizzard
7. FAR CRY 4 LIMITED EDITION (18) — Acción ■ Ubisoft
8. MINECRAFT (3) — Simulación ■ Mojang / Microsoft
9. LITTLE NIGHTMARES SIX EDITION (16) — Aventura ■ Bandai Namco
10. GRAND THEFT AUTO V (18) — Acción ■ Rockstar / Take 2

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a mayo de 2017.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2017 (3) — Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. FARMING SIMULATOR 17 (3) — Simulación ■ Koch International
3. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) — Simulación ■ Electronic Arts
4. OVERWATCH ORIGINS EDITION (12) — Acción ■ Activision Blizzard
5. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16) — Estrategia ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) — Simulación ■ Electronic Arts
7. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) — Simulación ■ Electronic Arts
8. FLIGHT SIMULATOR X-PLANE 11 (3) — Simulador ■ Aerosoft
9. DISHONORED DEATH OF THE OUTSIDER (18) — Acción ■ Bethesda
10. PREY (16) — Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de junio de 2017.

U.S.A

1. THE SIMS 4 (DESCARGA) — Simulación ■ Electronic Arts
2. FINAL FANTASY XIV STORMB. (DESCARGA) — MMO ■ Square Enix
3. MINECRAFT (DESCARGA) — Simulación ■ Mojang / Microsoft
4. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) — Acción ■ Bluehole
5. THE SIMS 4 VAMPIRES (ACCESO INSTANT.) — Simulación ■ Electronic Arts
6. FINAL FANTASY XIV STORMBLOOD — MMO ■ Square Enix
7. THE SIMS 4 PARENTHOOD (DESCARGA) — Simulación ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 (ACCESO INSTANTÁNEO) — Simulación ■ Electronic Arts
9. FIFA 17 — Deportivo ■ Electronic Arts
10. HYPERDEVOTION NOIRE: GODDESS BLACK... — Rol/Acción/Estrategia ■ Idea Factory

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de junio de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 PREY



■ ACCIÓN ■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Arkane se ha sacado de la manga un diseño de acción en el que la libertad es el pilar maestro. Desbloquea habilidades, configura a tu personaje a tu antojo y disfruta de la ciencia ficción.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

3 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III



■ ESTRATEGIA ■ RELIC ENTERTAINMENT / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



La trilogía «Dawn of War» llega a su fin. Disfruta de la batalla definitiva en una historia en la que manejamos a las tres facciones y con un multijugador solvente como pocos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86

4 TORMENT: TIDES OF NUMENERA



■ ROL / AVENTURA ■ INXILE ENTERTAINMENT / TECHLAND ■ KOCH MEDIA ■ 39,95 €



El esperado heredero de la filosofía de «Planescape: Torment» ha llegado plagado de desafíos, personajes carismáticos, enigmas, un extraño mundo y muchas amenazas que combatir.

■ COMENTADO EN MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80

9 LITTLE NIGHTMARES



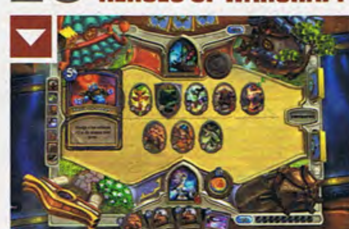
■ AVENTURA ■ TARSIER STUDIOS / BANDAI NAMCO ■ BANDAI NAMCO ■ 19,99 €



Su impresionante estética y dirección artística son solo las credenciales de una aventura impresionante y divertidísima, pese a su oscura ambientación. Sensacional e imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 82

10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 DIRT 4

N



VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 44,95 €



El regreso de la saga «DiRT» nos presenta un juego repleto de competiciones variadas, con decenas de vehículos y opciones de juego para expertos en simulación y fans de la diversión sin complicaciones. Un título completo y con los desafíos suficientes para pasar horas agarrado al volante.

■ COMENTADO EN MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 82



5 DISHONORED 2



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 19.95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

6 RIME



■ AVENTURA / PUZLES ■ TEQUILA WORKS / GREYBOX / 6 FOOT
■ BADLAND GAMES ■ 29.99 €



Tequila Works nos brinda en «RiME» una de las aventuras más originales, pulidas y emotivas que podemos recordar, plagada de desafíos y diversión, y con una historia brillante.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

7 TYRANNY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX
■ MERIDIEM ■ 39.95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

8 THE SEXY BRUTALE



■ AVENTURA ■ CAVALIER GAME STUDIOS / TEQUILA WORKS
■ TEQUILA WORKS ■ 19.99 €



Perderse en la Mansión del Marqués es una auténtica delicia, y su macabra historia te obligará a vivir una experiencia alucinante una y otra vez. ¡No querrás salir de allí!

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

13 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

14 THE ELDER SCROLLS LEGENDS



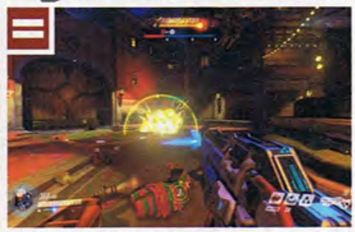
■ ESTRATEGIA ■ DIRE WOLF / BETHESDA
■ BETHESDA ■ GRATUITO



El universo «The Elder Scrolls» ya tiene la versión final de su juego de cartas a punto para todos los fans. Un título con el que pasárselo en grande jugando y montando los mazos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76

15 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Este mes no tenemos nuevas entradas, pero sí movimiento en la lista. Eso sí, «Dawn of War III» sigue aupado a lo más alto, mientras por detrás se mueven los puestos de sus seguidores.

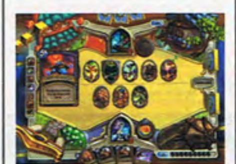


1 WARHAMMER DAWN OF WAR III

39% de las votaciones



- MM 265
- PUNTUACIÓN: 86
- RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
- KOCH MEDIA



2 HEARTHSTONE

35% de las votaciones



- MM 230
- PUNTUACIÓN: 98
- BLIZZARD
- ACTIVISION BLIZZARD



3 TOTAL WAR WARHAMMER

18 % de las votaciones



- MM 255
- PUNTUACIÓN: 95
- CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
- KOCH MEDIA

4 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

6% de las votaciones



- MM 249
- PUNTUACIÓN: 92
- BLIZZARD
- ACTIVISION / BLIZZARD

5 XCOM 2

2% de las votaciones

- MM 252
- PUNTUACIÓN: 90
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE 2

ACCIÓN

No somos adivinos, pero teníamos bastante claro que «Prey» entraría con fuerza. Eso sí, no imaginábamos que con tanta fuerza. Se coloca el primero, de golpe, y hace bajar auténticos clásicos.



1 PREY

35% de las votaciones

N

- MM 267
- PUNTUACIÓN: 92
- ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
- KOCH MEDIA



2 GRAND THEFT AUTO V

28% de las votaciones

- MM 243
- PUNTUACIÓN: 98
- ROCKSTAR
- TAKE 2



3 DISHONORED 2

22% de las votaciones

- MM 260
- PUNTUACIÓN: 92
- ARKANE STUDIOS / BETHESDA
- KOCH MEDIA

4 RESIDENT EVIL VII

10% de las votaciones

- MM 263
- PUNTUACIÓN: 92
- CAPCOM
- KOCH MEDIA

5 TITANFALL 2

5% de las votaciones

- MM 260
- PUNTUACIÓN: 88
- RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

AVENTURA

¡Qué gran momento para la aventura! Y, además, con un juegazo como «RiME» colocándose en cabeza de la lista. Bien por Tequila, que también mantiene su «The Sexy Brutale» en el top 5.



1 RIME

37% de las votaciones

N

- MM 267
- PUNTUACIÓN: 92
- TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
- BADLAND GAMES



2 LITTLE NIGHTMARES

33% de las votaciones

N

- MM 267
- PUNTUACIÓN: 82
- TARSIER STUDIOS
- BANDAI NAMCO



3 THE SEXY BRUTALE

17% de las votaciones

- MM 265
- PUNTUACIÓN: 90
- CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
- TEQUILA WORKS

4 CANDLE

10% de las votaciones

- MM 260
- PUNTUACIÓN: 84
- TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
- AVANCE DISCOS

5 2DARK

3% de las votaciones

- MM 264
- PUNTUACIÓN: 70
- GLOOMYWOOD / BIGBEN INTERACTIVE
- BADLAND GAMES

ROL

Sorprendentes movimientos los que ha tenido la lista de rol en estas últimas semanas. «Mass Effect Andromeda» toma la cabeza y el rol clásico también se mueve lo suyo arriba y abajo.



1 MASS EFFECT ANDROMEDA

33% de las votaciones

- MM 265
- PUNTUACIÓN: 76
- BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS



2 PILLARS OF ETERNITY

29% de las votaciones

- MM 243
- PUNTUACIÓN: 94
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM



3 TORMENT TIDES OF NUMENERA

20% de las votaciones

- MM 264
- PUNTUACIÓN: 80
- INXILE / TECHLAND
- KOCH MEDIA

4 DARK SOULS 3

14% de las votaciones

- MM 254
- PUNTUACIÓN: 91
- FROM SOFTWARE
- BANDAI NAMCO

5 TYRANNY

4 % de las votaciones

- MM 261
- PUNTUACIÓN: 85
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM

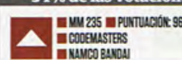
VELOCIDAD

Ya que la cosa está animada este final de primavera a inicio de verano en otros géneros, en el mundo de la velocidad también se apuntan a los relevos en las posiciones. «GRID Autosport» vuelve arriba.



1 GRID AUTOSPORT

34% de las votaciones

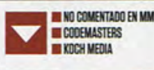


- MM 235
- PUNTUACIÓN: 96
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI



2 F1 2016

22% de las votaciones

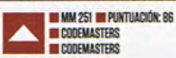


- NO COMENTADO EN MM
- CODEMASTERS
- KOCH MEDIA



3 DIRT RALLY

20% de las votaciones



- MM 251
- PUNTUACIÓN: 86
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS

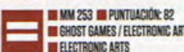
4 PROJECT CARS

16% de las votaciones

- MM 244
- PUNTUACIÓN: 93
- SLIGHTLY STUDIOS
- NAMCO BANDAI

5 NEED FOR SPEED

8% de las votaciones



- MM 253
- PUNTUACIÓN: 82
- GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

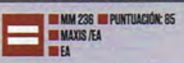
SIMULACIÓN

Pero no todo es animación. En esta ocasión la simulación ha decidido poner la vertiente más calmada de los últimos meses. Las posiciones se mantienen, y todo está tranquilo.



1 LOS SIMS 4

30% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 65
- MAXIS /EA
- EA



2 ELITE: DANGEROUS

27% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



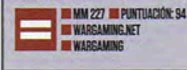
3 SILENT HUNTER 5

22% de las votaciones

- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

4 WORLD OF WARPLANES

11% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS

10 % de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

DEPORTIVOS

Ahí está el fútbol, dominando, una vez más, la lista de juegos deportivos. Las competiciones reales han acabado, pero las virtuales van a seguir todo el verano, por lo que se ve.



1 FIFA 17

32% de las votaciones

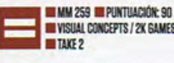


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



2 NBA 2K17

29% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



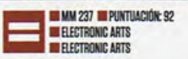
3 NBA 2K 16

24% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 FIFA 15

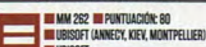
10% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 STEEP

5% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
45% de las votaciones	26% de las votaciones	19% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



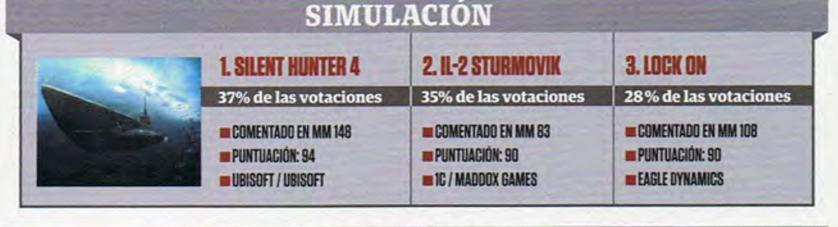
1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
43% de las votaciones	32% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	34% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
38% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

La iniciativa para dar el salto



➤ Anímate a parti

digital completamente gratis!!!

RADE

ipar!!! #UpgradeFX



TOTAL WAR WARHAMMER II

¡Desata la guerra por el Gran Vórtice!

La fantasía crece en el universo de «Total War». Cuatro nuevas razas nos esperan en un nuevo mundo, luchando por el control del Gran Vortice. ¿Cuál será tu elección? ¿Lucharás por dominarlo o prefieres destruirlo y sembrar el Caos?



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Fecha prevista:** 28 de septiembre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia bélica** ambientado en el universo de fantasía de Warhammer.
- Habrá **cuatro nuevas razas** disponibles y un nuevo mundo de juego.
- Cada raza tendrá a **dos Señores Le gendarios** dirigiendo sus ejércitos.
- Podremos unir las dos entregas disponibles de la saga para crear **una mega campaña combinada.**
- Se podrá jugar **campaña cooperativa con un amigo**, manejando a los dos señores de una raza.

Hace milenios, el cónclave de magos de los Altos Elfos crearon el Gran Vórtice. Asediados por una invasión del Caos, este recurso les permitió drenar los Vientos de Magia del mundo y frenar el asedio, devolviendo a las hordas demoniacas a su reino oscuro. Pero el tiempo ha pasado y el Gran Vórtice está perdiendo su poder. Su colapso parece inminente, y las cuatro razas que pueblan el Nuevo Mundo lo saben. Unas quieren protegerlo para mantener lejos el Caos. Otras desean destruirlo y que el poder del mal barra el mundo. Alguna tiene intenciones ocultas que solo ellos saben. Ya se oyen los tambores de guerra.



De vuelta a la fantasía

El primer contacto con las nuevas batallas y razas de «Total War Warhammer II» nos devuelve a la fantasía del universo de Games Workshop, potenciado más si cabe por las novedades tácticas y de diseño que Creative Assembly está dando a esta segunda entrega de la trilogía. Cuatro nuevas razas –hombres lagarto, altos elfos, elfos oscuros y una cuarta por desvelar– nos llevarán a un nuevo territorio, cuyas distintas regiones están controladas por cada una de estas razas. Los altos elfos dominen la isla continente de Ulthuan, donde está situado el Gran Vórtice, en su actual e inestable condición. La Isla Tortuga está controlado por los hombres lagarto, cuyas monturas dinosaurio son conocidas por sembrar el terror allí donde aparecen.

Las cuatro razas del juego están controladas, cada una, por dos Señores Legendarios. Malekith es uno de los que dirige a los elfos oscuros. El príncipe Tyrion y el archimago Teclis son los de los altos elfos. El mago Slann Mazdamundi y el temible Kroq Gar lideran a los hombres lagarto. Cada uno, como sus razas, poseen habilidades es-

> “Cuatro nuevas razas se unen al universo de fantasía y estrategia de Warhammer”

¡La batalla entre los hombre lagarto y los altos elfos está a punto de comenzar! Dispón tus fuerzas sobre el terreno, vigila los cielos ante la llegada de los dragones de los elfos, y prepara a tus Señor Legendario Kroq Gar para dirigir a sus huestes. ¡El Gran Vórtice nos aguarda al final de la campaña y solo nos vale arrasar al enemigo!

AMPLIANDO EL VIEJO MUNDO

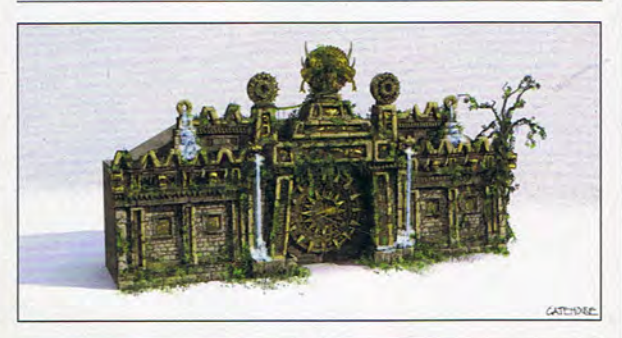
Las cuatro razas de «Total War Warhammer II» volverán a tener, cada una, sus propios objetivos, habilidades, unidades y características, así como tácticas y armamento. Todos los pequeños detalles se han trabajado al máximo, con mimo.



Múltiples iteraciones y variaciones estéticas en el diseño de las unidades, en los pequeños detalles de sus uniformes y armas, según su graduación y poder, se han trabajado en los distintos estadios de desarrollo del juego.



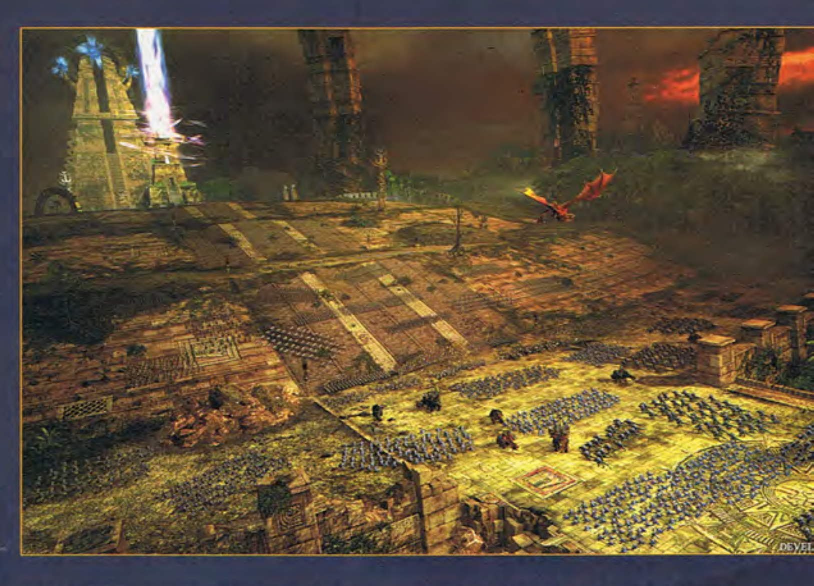
¿Cuál es el diseño final? El trabajo de los artistas de Creative Assembly ha pasado por múltiples pruebas en cada detalle de las distintas unidades del juego. Algo tan simple como el engarce de un casco o la decoración de un escudo responde a necesidades de guion.







Los pequeños detalles de escenarios y estructuras de «Total War Warhammer II» no son puramente estéticos, sino que responden a las características de la naturaleza de cada raza. La mágica de los altos elfos, por ejemplo, se reflejará en la arquitectura de sus regiones.



pecíficas, así como tácticas de batalla, unidades y poderes únicos. Cada raza es completamente distinta de las otras, así como sus objetivos y motivaciones en la campaña, aunque el Gran Vórtice siempre será el objetivo final, sea cual sea el fin que quieras darle.

Pero este detalle es más significativo de lo que parece, pues al tener todas las razas en la campaña el mismo objetivo, Creative Assembly le ha dado un giro inusual al desarrollo de la acción. Por primera vez en la saga, la IA podrá batirnos en el desarrollo de la campaña si consigue llegar al Gran Vórtice antes que nosotros y controlarlo. ¡Sorprendente!

Las batallas de «Total War Warhammer II» estarán increíblemente bien equilibradas, para la enorme diferencia entre razas. En la primera que hemos probado, controlamos a los hombres lagarto dirigidos por Kroq Gar, luchando contra los altos elfos, defensores de las Fallen Gates.

Dragones y saurios

Los escenarios y las tácticas que permiten desplegar serán definitivos en el transcurso de la batalla, pero la influencia de la magia –los señores legendarios tendrán una habilidad única y otra de ejército– será aún más definitiva que en el juego anterior. Asimismo, las

> **“Se podrán unir los dos juegos de la saga, para crear una enorme nueva campaña combinada”**



Cada Señor Legendario tiene una habilidad única de personaje que puede usar en batalla, así como otra de ejército. Kroq Gar puede crear un efecto de recuperación temporal en sus fuerzas, así como invocar un escuadrón de refuerzo, de la nada.



Kroq Gar se lanza a la batalla a lomos de Grymloq, su Carnasaurio. Las monturas son auténticos tanques, capaces de arrasar escuadrones de unidades y provocar el pánico entre las fuerzas del enemigo. Pero no te confíes, se recuperan pronto...

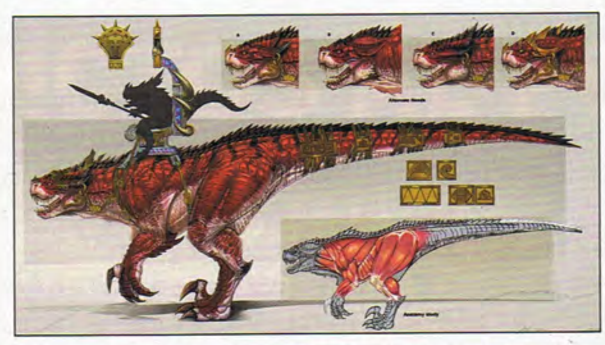
tácticas bélicas "clásicas" como el uso de artillería, las embestidas –las monturas serán espectaculares– y los apoyos de escuadras serán clave. Imagina, además, que estas batallas en campaña se puedan librar de forma cooperativa –dos jugadores controlarán a los dos señores de cada raza–. Pero es que, si disponemos del juego anterior, a la campaña del Gran Vórtice podremos unir tierras y razas y crear una Campaña Combinada. ¡Una megacampaña brutal! Eso sí, no estará disponible inicialmente, pues necesitará testeo y ajustes durante un tiempo. La fantasía se vuelve más épica y no sabemos si podremos esperar hasta septiembre. ¡Qué ganas! **A.C.G.**





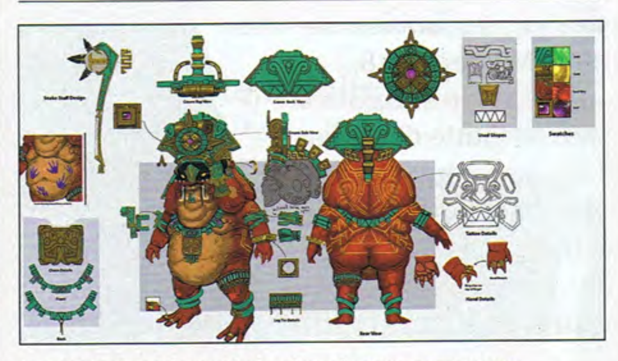
DE LAGARTOS Y MONTURAS

El diseño de las nuevas razas de «Total War Warhammer II», como los hombres lagarto, muestra sorprendentes diseños en los que descubrir dinosaurios montados sobre dinosaurios, como en los casos de los Señores Legendarios.



Diferentes tipos de monturas aportarán, además, también su carácter ofensivo como arma. El Bastiladon o el Carnasaurio Grymloq -en la imagen-, entre otros, llevarán a lomos a los temibles Mazdamundi y Kroq Gar, dirigiendo a sus huestes a la victoria.





Los dos Señores Legendarios de cada nueva raza, como Mazdamundi -en el caso de los hombres lagarto- poseerán habilidades únicas y dos poderes especiales que usar en batalla. Su apariencia y sus armas están diseñadas acorde a ellos.



GREGORY BRYANT

VICEPRESIDENTE DE INTEL. CONFERENCIANTE DEL E3. INGENIERO. VIAJERO. CORREDOR DE MARATÓN. 47 AÑOS.

Fue la cara visible de Intel en la presentación de la nueva gama de CPUs Core X, con los que la compañía pretende plantar cara a los nuevos Ryzen de AMD, y otros futuros lanzamientos de su gran rival en el mercado de los procesadores.

Estudió ingeniería eléctrica en la Universidad de Kansas y nada más acabar la carrera entró en la compañía como director de tecnología de la información, cargo que ocupó durante 10 años. Un auténtico hombre de compañía, lleva trabajando en Intel desde 1992.

Apuesta por la RV y los eSports juntos como el futuro del gaming. Ha promovido la asociación de Intel con Ready at Dawn para el desarrollo de «Echo Arena» para Oculus Rift y HTC Vive, que se podrá descargar gratuitamente durante tres meses, a partir del 20 de julio, y será juego oficial de competición en las finales de Intel Xtreme Masters 2018.

Es un viajero inagotable y un fan absoluto de las carreras de maratón, en las que suele participar siempre que tiene ocasión.

Sus responsabilidades en Intel abarcan la estrategia de negocio y desarrollo de procesadores, chipset, tecnología, conectividad y dispositivos de todos tipo.

Puedes seguirle en Twitter en:

@GBFutureTech

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía

Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día



micromanía.es

¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

¡Entra y opina!

Sitio oficial de la revista Micromanía – Punto de Encuentro de los PC Gamers



Buscar...





NOTICIAS TECNOLOGÍA TALLER RETROMANÍA

Fórmate en FP en Implika - Sin necesidad de nota mínima
Fórmate en una de las titulaciones con mayor demanda profesional ¡Reserva plaza! implika.es/Formacion/Madrid



ASSASSINS CREED ANTHEM IMPERIVM TOTAL SOUTH PARK DQHEROES II

DETALLES, EDICIONES Y TRÁILER DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Ubisoft ha aprovechado el E3 2017 para presentar el primer tráiler de Assassin's Creed Origins, que nos traslada al Antiguo Egipto.



Anunciado Destiny 2 para PC: primer tráiler, ediciones y detalles



DotEmu cierra su tienda de juegos sin DRM

Un cuarto de los jugadores de Overwatch usa GPUs integradas

ideacentre Y710 CUBE
MÁXIMA POTENCIA
EL MEJOR WINDOWS PARA JUGAR.

LO NUEVO

El primer mapa nocturno de Battlefield 1 ya está ...nible

IDEACENTRE Y710 CUBE
Procesador Intel® Core™ i7



Diseño portátil y compacto



Actualizaciones sin necesidad de herramientas



Conexión LAN rápida y potente





Procesador Intel® Core™ i7

Lenovo™